

OFFICIAL

# PlayStation®

РОССИЯ

№9 (30) сентябрь 2000



В ОЖИДАНИИ  
TOMB  
RAIDER V



"ДРУГИЕ"  
RPG



PS2  
preview

Vagrant  
Story

Блеск  
и нищета  
Mortal  
Kombat

Лара  
умерла?



0 300030 8

# БЫТЬ НАЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



**ХАКЕР**  
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.  
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности. В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана. Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночных оргиями.



Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка и ты сможешь:  
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...  
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...  
подготовится к экзамену за одну ночь...  
Выпей еще одну и ты узнаешь  
что такое 11 часов акробатического секса!!!



Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930

[www.tigerdrink.com](http://www.tigerdrink.com)

# ВНИМАНИЕ!

## ПОДПИСКА В РОССИИ.

ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛОКОМ.

## ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.

ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ. ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:

"ХАКЕР" - 29919

"СТРАНА ИГР" - 88767

"СТРАНА ИГР + CD" - 86167

"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022

"OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894

## ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.

ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАНЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:

INTERTET: WWW.PRESSA.DE

E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE

TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636

С 1 АВГУСТА ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ГОДОВАЯ И ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"



## СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД"

(095) 292-39-08, 292-54-63, 924-96-94

### Страна игр

Лучший журнал о компьютерных играх.  
Подписка на I полугодие

100 стр.

12

12

88767

93588

Годовая подписка

86167

26153

### Страна игр + CD

Журнал + новые компьютерные игры.  
Подписка на I полугодие

100 стр.

12

12

86894

26152

Годовая подписка

87022

26152

### Official Playstation

Официальный журнал "Sony - Playstation".

82 стр.

6

6

86894

26151

Годовая подписка

### Official Playstation + CD

Журнал + новые игры.

Подписка на I полугодие

82 стр.

6

6

86894

26151

Годовая подписка

### Хакер

Журнал компьютерных хулиганов.

Подписка на I полугодие

100 стр.

6

6

29919

27229

Годовая подписка

СОДЕРЖАНИЕ:  
COVER STORY

8-12

Оригинальный Tomb Raider неспроста попал в список самых важных игр в истории PlayStation, который мы опубликовали в прошлом номере нашего журнала. И совсем неудивительно, что его пятая часть, которую, честно говоря, мы не ждали увидеть так скоро, в очередной раз попала на обложку Official PlayStation Россия.



На 1-й стр. обложки: Старушка Лара Крофт снова на обложке! Наверное в последний раз... Команда Core Design обещает в следующем году обновить ее поднадоеvший имидж.

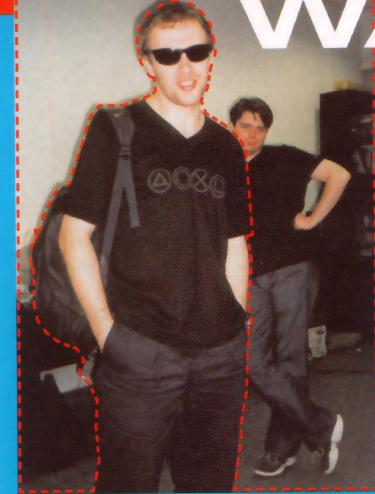
Здравствуйте, уважаемые читатели!

То, что главная героиня сериала Tomb Raider знаменитая Лара Крофт в прошлом году умерла, знают немногие. Эта информация являлась одной из самых страшных тайн мира видеоигр, и с ней ее создатели из команды Core Design поделились с общественностью только сейчас, в момент анонса пятой части этого эпохального игрового сериала. Но, на самом деле, Лара Крофт умерла еще раньше, когда ее разработчики перестали думать об играх и стали бездумно эксплуатировать ту идею, которая в свое время сделала их знаменитыми. И, похоже, сами они этого до сих пор не замечают, полагая, что стоит им анонсировать в следующем году шестую игру из этой серии, но только теперь на PS2, как игроки моментально все им простят и снова побегут в магазины за очередной дозой крофтомании. Быть может, все именно так и произойдет, однако история видеоигр показывает, что даже такие фанатские сериалы, как Mortal Kombat в определенный момент перестают вызывать у игроков положительные эмоции.

Главный редактор ОРМ Россия, Борис Романов (на фото справа)



WANTED! \$\$\$  
WANTED!



Хотите присоединиться к команде издательства GameLand Publishing? Теперь у вас появился реальный шанс это сделать!

Новому журналу "Мобильные Компьютеры", который будет вскоре издаваться нашим издательством, требуются молодые амбициозные авторы и дизайнеры, которые, естественно, разбираются в его тематике и хотят получать за свою работу приличные деньги. Если вы заинтересовались нашим предложением, присылайте свои резюме по адресу borisr@gameland.ru

31-46

## В РАЗРАБОТКЕ

Shadows of Memories	28
Dynasty Warriors 2	32
X-Fire	40
Orphen	42
Armored Core 2	46
"Другие" RPG	42
007 Racing	46
Alladin	42

Оказывается, в мире существуют не только RPG от Square...

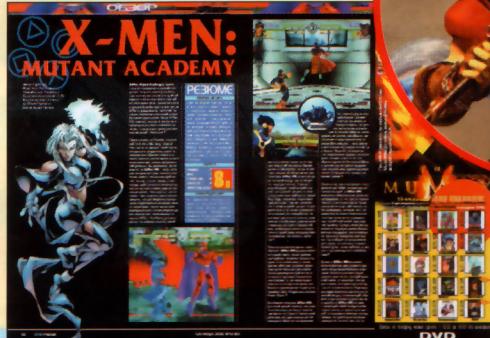




## 31-46 ОБЗОР

Mortal Combat	28
X-Men	32
Vagrant Story	40
Hogs of War	42
Armorines	46
Front Mission 3	42

Оказывается, игры, выпущенные по мотивам комиксов и фильмов бывают не только плохими. Яркий тому пример – X-Men.



## 48-64 ТАКТИКА

Vagrant Story, судя по всему, станет лучшей игрой этого года для PlayStation. А это значит, что каждый из вас просто обязан иметь ее в своей коллекции. Другое дело, что пройти ее без посторонней помощи многим будет просто не под силу. Для них мы и подготовили наш прохождение.



#9'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ	
007 Racing	22
Alladin	24
Armored Core 2	17
Armorines	42
Dynasty Warriors 2	15
Front Mission 3	34
Hogs of War	39
Khamrai	18
Legend of Dragoon	56
MK Special Forces	26
Orphen	16
Shadows of Memories	14
Tales of Eternia	19
Tomb Raider Chronicles	08
Vagrant Story	40
Vagrant Story	44
Valkyrie Profile	20
X-fire	16
X-Men Mutant Academy	30

## 65-72 ПИСЬМА/РИСУНКИ/КОДЫ

Самое интересное занятие во время работы над созданием журнала – это чтение писем наших читателей и просмотр их великолепных художественных работ на игровые темы. С лучшими из представителями мы в очередной раз готовы вас познакомить на семидесятой странице. Примерно там же вас будет ждать и новая порция свежайших кодов.

# Выпуск PS2 в Европе отложен

Многочисленные предположения о том, что launch в Европе новой приставки от Sony наверняка будет отложен и не состоится в один день с американским, то есть 26 октября, недавно были официально подтверждены представителями компании. Как сообщает Sony Computer Entertainment Europe, европейский запуск PlayStation 2 перенесен почти на месяц и теперь назначен на 24 ноября. Объявленные цены на приставку в странах Старого Света таковы: 299 английских фунтов, 869 немецких марок и 2990 французских франков.

Незадолго до сообщений об изменении даты релиза приставки SCEE заявляла, что ей удастся во что бы то ни стало сделать все, как было запланировано ранее, за исключением неминуемого сокращения количества консолей, которые будут доступны в первый день в магазинах. Тем не менее, как мы видим, Sony предпочла потерпеть некоторое время и сначала провести акцию в Америке, и создать более благоприятные условия для начала продаж PlayStation 2 в европейских странах. Но ожидание затягивается. Впрочем, никто и не сомневался, что так оно и произойдет.

## Square: кино будет!

Square, похоже, всерьез планирует побороться с Dreamworks и Pixar и вплотную заняться производством фильмов на основе компьютерных технологий. Как вы знаете, в данный момент ею создается *Final Fantasy: The Movie*, но, как сообщила компания, помимо этого она готова взяться еще за три проекта, выпуск которых также займется принадлежащая Sony кинокомпания Columbia Pictures, с которой Square решила продолжить сотрудничество. В результате две компании пришли к соглашению, что Square будет производить фильмы, а Columbia производить и распространять. Что же касается той самой, ставшей уже легендарной *Final Fantasy*, то картина должна быть показана следующим летом более в чем двух тысячах кинотеатров. Бюджет же эпохального творения уже перевалил за \$115 миллионов, что на \$45 млн. больше, чем называвшаяся ранее цифра.



## ХИТ-ПАРАД



**Armored Core 2**  
Продолжение популярной игры для PSX понравилось японцам.

**Final Fantasy IX**  
Как обычно, игра из серии FF держится в десятке неприлично долго.



### ЯПОНИЯ

1. SHIN SANGOKU MUSOU	KOEI (PS2)
2. SD GUNDAM G GENERATION-F	BANDAI
3. GREAT DETECTIVE CONAN 3	BANDAI
4. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 2000	KONAMI
5. FINAL FANTASY IX	SQUARE
6. TETRIS WITH CARD CAPTOR	ARIKA
7. ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE (PS2)
8. JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	KONAMI (PS2)
9. MY SUMMER	SONY
10. DIGIMON WORLD 2	BANDAI



### Shin Sangoku Musou

В день выхода PlayStation 2 в Европе эта игра поступит в продажу под более приемлемым для нас названием *Dynasty Warriors 2*. А пока ей посчастливилось возглавить японский хит-парад и разойтись просто гигантским для новой приставки тиражом в 300 000 экземпляров, оттеснив собой на задний план вышедшие с ней в один день потенциальные хиты *World Soccer 2000* (ISS 2000) от Konami и *Armored Core 2* от From Software.



## SF EX3 без тормозов

Street Fighter EX3, главный launch title Capcom для американской и европейской PlayStation 2, как говорят разработчики, будет усовершенствован к выходу в странах Запада. Не секрет, что, как и многие скороспельные продукты для японской PlayStation 2, третья часть тридцатого стритфайтера страдала от достаточно ощущимых недоработок. Весьма заметно было подтормаживание игры, а также низкое количество выводимых в секунду кадров. Это, в первую очередь, Capcom и Arica и собираются исправить, убрав надоедливую тормозню и увеличив пресловутый framerate. Обещано увеличить и такую важную штуку, как отзывчивость бойцов на команды с контроллера, что, несомненно, необходимо приличному файтингу (хотя назвать таковым Street Fighter EX3 у меня язык с трудом поворачивается). В принципе, "латали" игрового продукта дело не закончилось, хотя, конечно, ради этого все и задумывалось. Появятся небольшие фичи, недоступные японцам, вроде вывода во время паузы посреди боя списка суперударов или же такая привычная фишка, как Random Select. Что подчеркивает Capcom, так это тот факт, что, несмотря на все доделки и переделки, задержки в выпуске Street Fighter EX3 не будет, и он так и останется launch title, и, соответственно, появится в продаже 26-го октября и 24-го ноября.

## PS One готовится вытеснить PlayStation

Sony объявила, что новая версия PlayStation - то есть PS One - появится в Америке уже 19 сентября. Правда, поначалу ее, скорее всего, можно будет купить только на заказ, а в свободной продаже она станет доступна только после того, как запас предыдущей модели окажется исчерпан. Напомним, что PS One объявлена заменителем (а никак не дополнительным, уменьшенным вариантом) старой угловатой PlayStation, которая скоро пропадет из продажи и, как подчеркивает Sony, вообще не будет больше производиться. Что еще любопытно, так это снижение первоначальной цены на аппарат, который начнет продаваться не по цене в \$140, как предполагалось ранее, а за \$99.99, то есть точно за те же деньги, что и PlayStation старого, классического дизайна.



## Одиссея Мунча откладывается

Потенциальный хит Oddworld: Munch's Oddysee в очередной раз был отложен в силу того, что разработчикам из Oddworld Inhabitants необходимо более тщательно проработать игровой процесс и, в первую очередь, привыкнуть к PlayStation 2, известной как достаточно неудобная система для создания под нее игр. В итоге игра, изначально планировавшаяся как launch title, а позже назначенная на Рождество, теперь снова будет задержана и появится, по всей вероятности, в июне следующего года, на что очень надеется Infogrames. И мы, надо сказать, тоже.

## Продолжение Ape Escape в разработке

Как стало нам известно, в данный момент полным ходом идет разработка сиквела к одному из самых любопытных 3D-платформеров для PlayStation - Ape Escape. Пока неизвестно, на какую платформу планирует выпустить его Sony Computer Entertainment, но, судя по всему, продолжение вышедшей в прошлом году игры, снискавшей для себя достаточно большую популярность, должно будет появиться на PlayStation 2, нуждающейся сейчас в пополнении библиотеки своих игр.



## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. SPEC OPS/TAKE 2	INTERACTIVE
2. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION
3. DRIVER	GT INTERACTIVE
4. NCAA FOOTBALL 2001	ELECTRONIC ARTS
5. TENCHU 2: BIRTH	ACTIVISION
6. WWF SMACKDOWN!	THQ
7. DIGIMON WORLD	BANDAI AMERICA
8. GRAN TURISMO 2	SONY
9. LEGEND OF DRAGOON	SONY
10. TEKKEN 3	NAMCO

### Driver

Упав в цене в два раза, игрушка от Reflections снова вернулась в чарты



### NCAA Football 2001

Самая популярная "полнокомплектная" игра в Америке на данный момент.

### Gran Turismo 2



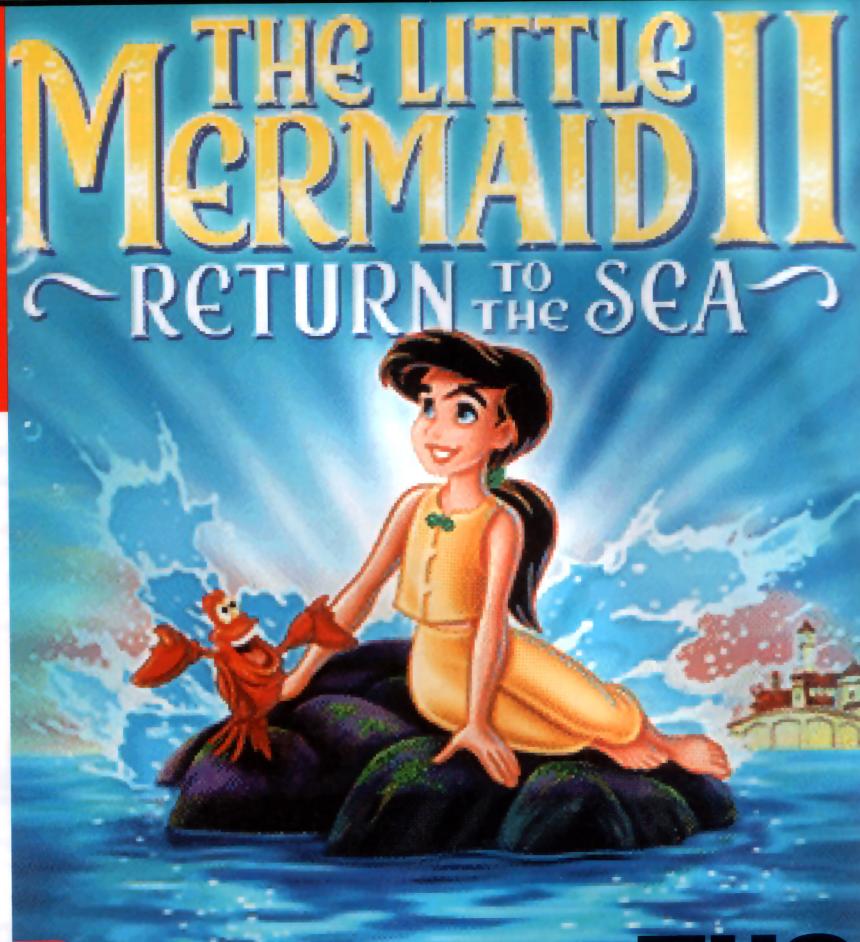
Этот суперхит уже прошел проверку временем и снова вернулся (по новой цене) в десятку самых популярных игр для PlayStation в Северной Америке. А значит качество этой игры теперь оценили даже те владельцы приставки, которые не покупают больше одной-двух игр в год. Кстати говоря, именно на них, а не на фанатов видеоигр, вскоре и будет работать вся индустрия электронных развлечений.

# Фэнзы хотят Resident Evil 1.5

Любопытная новость, которая должна быть интересна многочисленным поклонникам Resident Evil 1.5. Представители фанатского интернет-сайта Bio-Flames (<http://www.geocities.com/bioflames>), заручившись поддержкой двух тысяч человек, подали прошение в Capcom на предмет выпуска игры, условно называемой Resident Evil 1.5.

Представляет она собой вот что. Как известно, когда Capcom разрабатывала Resident Evil 2 и уже закончила его на 80%, она решила полностью его переделать, мотивировав это тем, что получившаяся игра ее не устраивает в силу слишком большой похожести на первый Resident Evil (тогда еще Capcom не так обнаглела, как сейчас). Этот незавершенный продукт, который, по идее, должен был появиться в продаже в 1997 году, получил в фанатских кругах название Resident Evil 1.5. В игре основными персонажами были знакомый всем Leon Kennedy, девушка Elza Walker, а также некий полицейский DJ. Естественно, что и сюжет был несколько иным, чем он оказался в результате. Из отличий также выделяются бэкграунды, выполненные, по мнению многих людей, более реалистично и интересно, чем в том же Resident Evil 2, большое количество разнообразных монстров, кучу которых никто никогда больше не видел, а также неслабое количество оружия, преимущественно автоматического. Зомби также имели возможность рвать на игроке одежду, а уровень кровавости Resident Evil 1.5 однозначно превышал то, что мы могли видеть в Resident Evil 2. Такая вот штука.

Собственно, биофлеймовцы добиваются того, чтобы первоначальная версия RE2 была выпущена как какой-нибудь "Directors Cut" или же появилась бы в виде бонус-диска к одному из будущих продуктов Capcom. Любопытно, не правда ли?



## Русалки от THQ

THQ занята сотрудничеством с компанией Уолта Диснея на предмет создания игры Disney's Little Mermaid II: Return to the Sea, которая должна будет появиться на первой PlayStation этой осенью. Продукт представляется весьма прибыльным, так как примерно на те же сроки запланирован и новый мультфильм о приключениях русалочки, что, естественно, поможет хорошо продаться и игре, причем, возможно, независимо от ее качества. Представляет же из себя Disney's Little Mermaid II, судя по всему, обыкновенный экшн с вкраплением головоломочек и вроде как даже некоторых адвентурных элементов.

## ХИТ-ПАРАД



**Front Mission 3**  
Сенсация! Появившаяся стратегия оказалась в десятке!

**X-Men: Mutant Academy**  
Игра, приуроченная к выходу фильма оказалась успешной.



## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. DRIVER	INFOGRAPHICS
2. X-MEN: MUTANT ACADEMY	ACTIVISION
3. TONY HAWK'S SKATEBOARDING	ACTIVISION
4. RAYMAN	UBISOFT
5. WWF SMACKDOWN!	THQ
6. FRONT MISSION 3	SQUARE
7. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
8. WORMS	INFOGRAPHICS
9. FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	ELECTRONIC ARTS
10. F1 2000	ELECTRONIC ARTS



### Driver

Одна из самых любимых игр среди европейских игроков нежданно-негаданно снова, спустя год после ее дебюта, возглавила прогрессивно-консервативный британский хит-парад. Опять же, не помешала этому и ее новая суперцена (около 20 долларов), а также примелькавшееся имя. Да и вообще, Driver — игра просто класс, а это значит, что на самом деле, ее можно купить и во второй раз.

## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. SYPHON FILTER 2	SONY
4. GRAN TURISMO 2	SONY
5. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
6. DRIVER	GT INTERACTIVE
7. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
8. TOMB RAIDER IV	EIDOS
9. RESIDENT EVIL 2	CAPCOM
10. TEKKEN 3	SONY

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

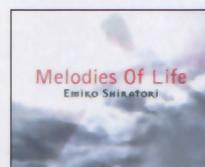
1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI
2. FINAL FANTASY IX	SQUARE
3. GRAN TURISMO 2000	SONY
4. RESIDENT EVIL 4(?)	CAPCOM
5. DINO CRISIS 2	CAPCOM
6. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
7. EVIL DEAD: HAIL TO THE KING	THQ
8. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAPHES
9. ONIMUSHWA: WARLORD	CAPCOM
10. DRIVER 2	INFOGRAPHES

Перед вами первые результаты тех опросов, которые мы проводили в предыдущих двух номерах нашего журнала. Именно благодаря им каждый читатель Official PlayStation Россия теперь сможет ежемесячно узнавать какие игры за последнее время были куплены российскими игроками и какие произведения, анонсированные к выходу в ближайшее время, вызывают у них наибольший интерес. Так, к примеру, теперь мы на 100% уверены, что вы не остались равнодушны к выходу в 2001 году продолжения Metal Gear Solid для платформы PS2 и не собираетесь менять его, как это делают сегодня японцы, на какую-нибудь Onimushwa. Также мы теперь знаем, что российские игроки действительно не пропустили первую локализованную игру для нашего рынка (Medievil 2), которая всего на несколько голосов отстала от лидера продаж Colin McRae Rally 2 от Codemasters.

## Namco ищет замену Ai Fukami

Namco анонсировала выход игрового автомата Ridge Racer V Arcade Battle, специальной версии игры для аркад. Базироваться продукт будет, что естественно, на технологии, основанной на PlayStation 2. Появиться же все это должно должно в этом же году, вероятно, ближе к его концу. Но мы, по большому счету, не об этом говорим. В августе этого года Namco принимала заявки от девушек в возрасте от 18 до 25 лет на предмет замены в Ridge Racer нынешнего "талисмана" игры Ai Fukami. 23 сентября, после серии собеседований, комиссия отберет девушку-победителя. Ее-то мы, по всей вероятности, и увидим уже в Ridge Racer V Arcade Battle, а может и в более поздних играх серии.

## Мелодии жизни



В Японии появился в продаже сингл "Melodies of Life" с композициями из Final Fantasy IX, записанные Emiko Shiratori. Выпустила его сама Square, а не один из японских звукозаписывающих лэйблов, рассчитывая, естественно, на многочисленных фанатов игры, раскупивших уже порядка двух с половиной миллионов копий высокобюджетного "квадратного" монстра. Коробочка с синглом включает в себя две наклейки с логотипом Final Fantasy IX, а также, по-видимому как дополнение, - диск с четырьмя музыкальными треками, включая би-сайд "Galway's Sky". Остальные три трека это, собственно, три версии "Melodies of Life" - инструментальная, с вокалом на японском языке и англоязычная. Последняя, говорят, слушается просто отвратно.

## ХИТ-ПАРАД

## РОССИЯ

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
2. MEDIEVIL 2	SONY
3. VAGRANT STORY	SQUARE
4. NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000	ELECTRONIC ARTS
5. COLONY WARS: RED SUN	SONY
6. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
7. FEAR EFFECT	EIDOS
8. SYPHON FILTER 2	SONY
9. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE	NAMCO
10. NIGHTMARE CREATURES 2	KONAMI

## Medievil 2

Хорошая локализованная игра всегда найдет своего покупателя.



**Vagrant Story**  
Российским игрокам эти подземные готические штучки пришли по кайфу.

## Colin McRae Rally 2.0

Увидев Colin McRae Rally 2 на первом месте в российском хит-параде, можно только порадоваться за наших игроков, которые оказались солидарны в своей любви к качественным играм со всей остальной Европой. С другой стороны, ни в один европейский хит-парад не попал другой достойный автосимулятор (NFS Porsche 2000). Но это исключение только подтверждает правило: что русскому хорошо, то немцу — смерть.



Иван Напреенко

# В ОЖИДАНИИ НЕВОЗМОЖНОГО...

Лара Крофт как символ  
ухоудящей эпохи?

Каждый этап истории обладает определенным набором характерных черт, каким-то неповторимым сочетанием тех или иных запоминающихся образов и явлений. И нередко так получается, что соединение этих самых черт, часто неожиданное и необъяснимое, становится устоявшимся символом эпохи. Так, если мы будем вспоминать средние века, то воображение нарисует нам мрачные громады замков, легендарные подвиги благородных рыцарей, мечи и факелы, прекрасных дам в причудливых нарядах и непременного седобородого старца-мага - романтического героя далеких времен. А возьмем что-нибудь поближе, скажем, 60-е годы уходящего столетия. Да, конечно же, "Битлз", сексуальная революция, "дети цветов", расклешенные джинсы, война во Вьетнаме... Все это приметы эпохи, что-то вроде фотоальбома, который мы мысленно проглядываем, вспоминая, что мы знаем о тех или иных моментах истории. А каким в нашей памяти и в воспоминаниях потомков останется конец 90-х последнего века второго тысячелетия?

Очевидно, что представить себе девяностые без фантастического прогресса науки и техники просто невозможно. Вполне вероятно, что наша техногенная цивилизация завершает один из пиковых этапов своего развития: специалисты уже сейчас говорят о том, что если развитие электронной индустрии будет идти такими же темпами, то в ближайшие десятилетия возможности "традиционных" технологий будут исчерпаны. Итак, наше десятилетие - пока что самое электронное в истории человечества. И именно благодаря вам, наше дорогие читатели, в эти дни индустрия виртуальных развлечений достигла невероятных масштабов. Вы сами знаете, что для множества людей на всей планете лицом этой индустрии стала Лара Крофт (что-то, а мордашка у нее действительно симпатичная ;)). Но последнее столетие 20 века на исходе, эпоха PlayStation тоже подходит к концу - PS2 уже на дворе. Век Лары заканчивается. У любой, пусть даже у сверхвыигрышной концепции есть свои пределы, да и вообще - должно, наконец, меняться что-нибудь существенное, а не степень обнаженности пикантных мест главной героини! Что же теперь - появится ли у вселенной интерактивных развлечений новый символ? Уйдет ли Лара вместе с консолью, подарившей ей всемирную славу или?.. Тем актуальней эти вопросы становятся в свете того факта, что 18 августа Core Design анонсировала выход Tomb Raider V (!!!) для PC, Dreamcast и PlayStation.

Так что позволим себе еще раз пройтись по миру Tomb Raider и ее героини, вспомнить их историю: ведь это даст нам возможность прояснить дальнейшую судьбу и заглянуть в будущее мисс Крофт. Ну, а пока факт очевиден: девяностые - это Интернет, фильмы Тарантино, электронная музыка и... Лара Крофт.

18 августа Core Design объявила  
о подготовке издания  
**Tomb Raider V: Chronicles**





## Создатели легенды

Пrestижный журнал Details включает Лару в список самых сексуальных женщин года. Мисс Крофт фигурирует в рейтинг-листе влиятельного издания Time Digital, куда входят 50 самых важных персон компьютерной индустрии. The Times of London издает 16-ти страничное тематическое приложение, посвященное главной героине Tomb Raider...

Крофтмания существует. Это факт. Можно долго спорить о том, хорошо это или плохо, однако очевидно, что каждый человек, мало-мальски знакомый с миром виртуальных развлечений, не только знает о существовании мисс Крофт, но и не может оставаться равнодушным. Я знаю множество людей, откровенно ненавидящих все связанное с серией Tomb Raider. Их можно понять - временами напор, с которым авторы пропагандируют свое детище, протаскивая его во всевозможные средства массовой информации, становится просто невыносимым. А с другой стороны, невозможно отмахнуться от сотен тысяч, да что там - миллионов людей, играющих в Лару Крофт, читающих рассказы о ее подвигах, носящих одежду с ее символикой, мечтающих о фильме с нею в главной роли, коллекционирующих ее изображения и даже (поверим им на слово) видящим о ней эротические сны. В чем же секрет этой странной беззаботной увлеченности? В чем причина того, что вокруг Крофт вдруг сформировался настоящий культ (по другому не скажешь)? Честно говоря, временами я и сам затрудняюсь ответить на этот вопрос... Тем не менее очевидно, что не последнюю роль в этой феноменальной популярности сыграл талант создателей. Авторы из Core Design, и Тоби Гард в первую очередь, очень точно почувствовали конъюнктуру игрового рынка, потребности и пожелания потребителей. Нужен был символ, герой, которого ни с кем не спутаешь. Вот, пожалуйста - Лара Крофт к вашим услугам.

А уже потом дело встает за профессионалами маркетинга - ведь легенда постоянно нуждается в новых информационных вливаниях. Сиквел за сиквелом, приключение за приключением. Кому-то это не понравилось - Гард с Дугласом сделали свой выбор. Но отказать команде Core Design в даровитости и профессионализме невозможно - лично Джереми Смит, его команда и его коллеги в Eidos вложили и продолжают вкладывать в Лару массу сил. И Лара отвечает им благодарностью и внушительной финансовой прибылью.

## Япония в качестве фактора неожиданности

"Города сами открывали свои ворота, жители выходили навстречу с распростертыми объятиями... Целые страны ждали ее появления". Нет, это не строчки из исторического романа про какую-нибудь армию-освободительницу. Так можно описать реакцию на Tomb Raider основной части играющей общественности по обе стороны Атлантики. Но вот еще одна загадка вселенной TR: в триумфальном шествии детища Eidos по планете произошла необыкновенная заминка. Случилось это в Японии. Уж никто не думал, не гадал, что родина PlayStation окажется столь неблагосклонна к темпераментной англичанке. Чего только стоила эпопея с издателями всей серии игр. Да-да, невероятно, но факт - Лара Крофт никак не могла найти себе постоянного партнера в Японии, компании менялись после выхода каждой части. И это при том, что Eidos делала



*Отношения у Лары со своим издателем никогда не страдали однообразием...*

все, что полагается для продвижения своей супергероини: на всех выставках и экспозициях, посвященных видеоиграм, исправно участвовали топ-модели, представляющие "официальную" Лару, и т.д. Одним словом - все проходило как того требует индустрия виртуальных развлечений, однако загадочный темперамент жителей Страны Восходящего Солнца заставляет своих обладателей оставаться не то что равнодушными, а скорее... В общем, до пламенного обожания им далеко. Я думаю, что одной из причин стала чрезмерная насыщенность игрового рынка Японии: уж чего-чего, а супергероев у них хватает, и стать любимцем потомков суповых самураев оказалась не под силу субтильной жительнице туманной Альбиона.

## Выжмем лимон до конца

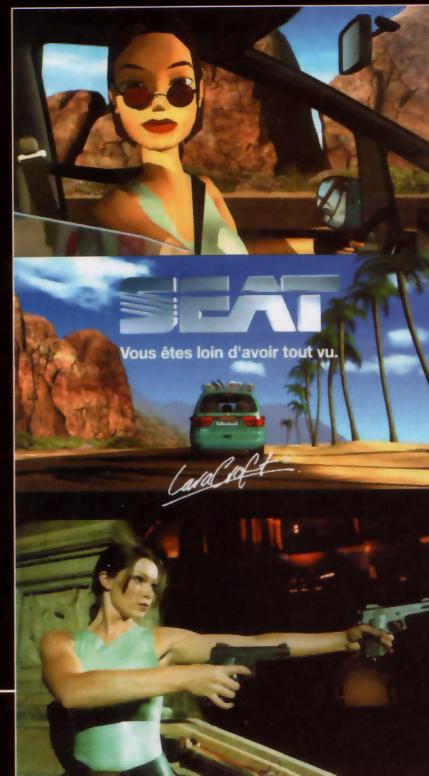
Ни для кого не является секретом, что мировые компании стремятся извлечь максимум прибыли из каждой успешной концепции. В случае с Ларой удивляться не приходится: да и как же можно пройти мимо идеи, принесшей своим создателям колоссальный успех, не нагрев на этом руки! Знаете ли вы, что уже давно отснят ролик, в котором мисс Крофт с видимым удовольствием поглощает энергетический напиток североамериканской компании с причудливым названием Lucozada Energy? А слыхали про то, что наша дорогая Ларочка активно рекламирует автомобили испанского автоконцерна SEAT? Факт налицо: на волне успеха эйдосовского проекта множество больших и малых компаний укрепляет свои позиции среди молодого поколения потребителей. Кстати говоря, речь идет не только о рекламе товаров. Слыхали про группу U2? А-а-а, даже слышали! А клип с участием Лары видели? Кто не видел, теперь будет знать (кто видел

## Героев надо знать в лицо

На сегодняшний день Core Design прочно занимает одно из лидирующих мест в мировой индустрии интерактивных развлечений. Огромную роль для продвижения этой группы разработчиков в ряды ведущих компаний сыграло создание игр-мегахитов из серии Tomb Raider и, в частности, появление виртуальной супергероини Лары Крофт. На сегодняшний день общее число продаж игр с Ларой в главной роли превысило 21 миллион экземпляров, и эта цифра продолжает расти.

Компания была основана в 1988 году Джереми Смитом и группой его коллег, с которыми он прежде работал у известного издателя Gremlin Interactive. Первым проектом молодой компании стала игра Rick Dangerous, мгновенно достигшая верхних позиций в хит-парадах того времени и добившаяся статуса Европейской Игры Года. В 1996 году Core Design, находившаяся на тот момент в собственности компании CentreGold, была приобретена теперь всемирно известным издателем Eidos Interactive. Именно будучи "автономным элементом" в составе этой компании, в 1996 Core Design осуществила глобальный прорыв на игровой рынок со своим ударным проектом Tomb Raider. Итак, осень 1996 года стал точкой отсчета феномена "крофтмании", и его влияние на умы и сердца играющего мира до сих пор колоссально. Отчасти это объясняется грамотной рекламной кампанией, которую проводит Eidos: Лара стала не только любимым персонажем огромного количества геймеров, но и постоянным объектом интереса СМИ. Она и ее живые супермодели появляются на обложках множества престижных изданий, фигурируют в клипах поп-звезд, участвуют в рекламных акциях, а компания Paramount твердо намерена сделать мисс Крофт главной героиней своего фильма. С другой стороны, все это стало бы невозможным без гениальной концепции художника-дизайнера Тоби Гарда, "отца" Лары. Однако в 1997 году создатель мисс Крофт покидает Core Design, чтобы основать свою собственную студию Confounding Factor. По мнению многих его уход стал для Core Design ударом, равноценным уходу Джона Ромера из id Software. Тем не менее, как мы видим, Core Design до сих пор процветает и останавливаться на достигнутом не собирается. Подождем Tomb Raider V...

дел - сидите тихо и не мешайте): в 97 году во время мирового турне PopMart World Tour ирландская группа отсняла видеоматериал к песне Hold me, Thrill me, Kiss me, Kill me, в котором активно принимала участие виртуальная модель главной героини TR. Смотрится просто круто - если нет возможности достать сборник видеогруппы, настойчиво рекомендую скачать этот материал из Интернета (ищите на <http://www.cubeit.com/ctimes/>). Про немецкую команду Die Arzte у нас знают меньше, а зря. В 98-м они сняли клип на песню Männer sind Schweine (с немецкого переводится как "Мужчины - свиньи"). А что, кто сказал, что Лара не воинствующая феминистка?! В ней участники группы выступают на сцене вместе с опять же виртуальной моделью неугомонной англичанки. Как знать: может скоро у нас Земфира с Лагутенко решат покрасоваться вместе с заморской киберзвездой?



## Парамаунт пикчерз представляет...

Уж сколько раз нам обещали этот самый фильм! Постоянные отсрочки, бесчисленное количество уток, полное отсутствие определенности в планах наводили на грустные мысли. Совсем не хотелось, чтобы кинушную версию приключений мисс Крофт постигла печальная участь тысячу раз обещанных и так и не снятых фильмов по Doom и Quake! Но вот наконец-то достоверные новости: согласно официальному пресс-релизу компании Paramount 1 августа 2000 года в Лондоне начались съемки нового приключенческого фильма под рабочим названием Tomb Raider. Чуть ранее Eidos одобрила претендентку на главную роль - Ангелину Джоли



Проект создания фильма по мотивам Tomb Raider наконец-то вошел в завершающую стадию.

(главная роль в "Угнать за 60 секунд", Оскар этого года за женскую роль второго плана). Ее товарищем по фильму станет Дэниел Крэг, также получивший награду Американской Национальной Академии Киноискусства за роль в фильме "Елизавета". Режиссером фильма будет Саймон Вест ("Дочь генерала"), среди продюсеров фигурируют имена Лоуренса Гордона ("Крепкий орешек") и Колина Уилсона ("Парк юрского периода"). Партнер Джоли в "Угнать за 60 секунд" Николас Кейдж, узнав о том, что Ангелина получила роль Лары Крофт, сказал следующее: "Я уверен, что это единственный правильный выбор. Она отлично справится". Да и судя по заявлениям, сделанным Джоли для прессы, она чрезвычайно довольна своим новым амплуа. Осталось подождать до лета 2001 года и - да помогут Небеса - нам, наконец, удастся по достоинству оценить работу авторов фильма. Пускай же это будет круче, чем Индиана Джонс. Лара, не подкачай!



## Tomb Raider Chronicles: последний удар

18 августа окончательно стало ясно, что появление мисс Крофт приобретают черты мыльной оперы. Нет, до вырождения игры, похоже, еще далеко - к счастью, у разработчиков хватает оригинальных идей и творческого запала. Тем не менее, незримо фигурирующая в названии цифра 5 свидетельствует о многом. Tomb Raider Chronicles имеет для обладателей PlayStation особое значение: это последняя часть серии, созданная для "серого ящика", и возлагаемые на нее ожидания, возможно, большие, чем на все остальные TR. Так что авторы

должны отдавать себе отчет, что судить игру станут очень пристрастно - крушение надежд будет очень болезненно восприниматься фанатами. Необходимо создать беспроигрышный вариант игры, гарантирующий, что геймеры будут заинтересованы в продолжении серии, тем более, что создание "Томб Райдера нового поколения" для PS2 уже является фактически решенным делом. В этом отношении разработчики находились в затруднительном положении: аппаратные возможности SPS почти исчерпаны, и волюти в жизнь какие-либо кардинально новые идеи, к примеру, в области графики, практически невозможно. Радикально менять принципы игрового процесса также нежелательно - Tomb Raider перестанет быть самой собой. Остается только заинтересовать играющую общественность неожиданными ходами сюжета, структурой приключения. Core Design пошли именно этим путем, плюс к этому постарались раскрыть новые стороны фирменного стиля игры в Лару Крофт, лишний раз доказав, что концепция Тоби Гарда обладает поистине огромным потенциалом.

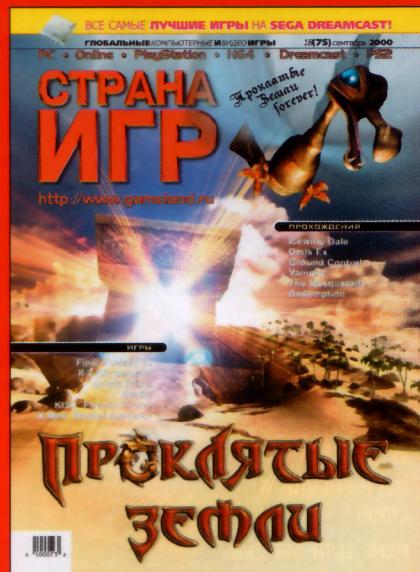
## Все, что вы хотели знать о Ларе Крофт, но боялись спросить

Итак, необычные сюжетные ходы. Чтобы основательно заинтриговать геймеров, авторы раскрыли некоторые подробности фабулы игры, действие которой разворачивается вслед за событиями The Last Revelation. Игра открывается живописным фильмом-заставкой, вводящим играющих в суть дела (кстати говоря, по признанию создателей, в TRC будет значительно больше видеоставок, чем обычно). ...Глубокие сумерки, низкие серые облака, проливной дождь. Всполох молний высвечивает на фоне темнеющего неба до боли знакомый силуэт Лары Крофт. Камера отъезжает, и в ослепительном свете второй вспышки становится ясно, что это всего лишь... каменная статуя на надгробье, за которым виднеется часовня и фамильный особняк семьи Крофт. У надгробия спиной к зрителю стоят две фигуры под зонтом, еще один человек, возложив к памятнику венок, подходит к ним. Это Уинстон - дворецкий семьи Крофт, старый ирландец, безгранично преданный своей юной хозяйке. Он выражает соболезнования родителям (это именно они) неугомонной девушки-археолога и удаляется вниз по дороге, ведущей за ограду кладбища... Вот такое вот вступление! Последующие сцены дают понять, что это были не совсем обычные погребальная служба и прощание с погибшей героиней, ведь тело Лары не было найдено. Три старых друга "Индианы Джонс в юбке" (да, ее и так назы-



вают) - сентиментальный французский археолог Жак-Ив, коллега Крофт, ирландский священник отец Дунстан и старый Уинстон собираются вместе в доме Лары, чтобы вместе вспомнить ее такую, какой она осталась в памяти каждого из них. Их воспоминания (составленно, поэтически, поэтому игра называется chronicles) становятся основой для приключений мисс Крофт. Как вы видите, авторы совмес-

## В ПРОДАЖЕ С 15 СЕНТЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 18(75) НОМЕРЕ «СТРАНЫ ИГР»

Революция  
в «Стране Игр»!

Новая ступень в развитии  
вашего любимого  
журнала:

Новая система оценок!

Новые рубрики!  
Новый CD!

Наконец-то! Новый  
БОЛЬШОЙ постер формата  
A2 в каждом журнале  
с диском! Никаких дырок  
и скрепок!

Все это вы сможете  
увидеть, потрогать,  
запустить, повесить на  
стенку и даже почитать  
15 сентября!

Этот день вы запомните  
надолго.

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**В ПРОДАЖЕ  
С 14 АВГУСТА**



## ЧИТАЙТЕ В 8 НОМЕРЕ ХАКЕРА

Как самому сделать руль  
и педали для компа

Пишем музон!

Компьютер должен все  
делать сам

Главные ошибки  
веб-дизайнеров

Закажи пиццу на дом

Скрипт для кардера

Как выжить кардеру  
на IRC?

Учи Perl!

Клавиатурные шпионы

Погружение в Linux

Рутим юниксовые тачки

Найди танк у себя на даче

Интервью с n!p.Polosat1y

Убойный номер!

[www.xaker.ru](http://www.xaker.ru)

тили классический ход, который можно было бы назвать "смерть Шерлока Холмса", и концепцию приквела. Естественно, мы (да и Core Design) не собираемся раскрывать все повороты и секреты сюжета, а то какой же будет интерес играть? Тем не менее, всем любопытствующим стоит знать, что Лара предстоит встретиться как со старыми, так и с новыми противниками и поучаствовать в четырех разноплановых авантюрах, связанных с бесценными артефактами (философский камень, копье легионера, которым был ранен Христос, и пр.). Итак, мисс Крофт посетит Рим, призрачный остров, военный комплекс и (что за горькая ирония судьбы?) русскую подводную лодку.

Каждый эпизод будет выполнен в соответствии с продуманной концепцией. Римское приключение создано в классическом "тomb raiderовском" стиле - большой сложный детализированный трехмерный уровень со встроенным режимом тренировки, много врагов и активного действия. События на подлодке (неужели англичане до сих пор просыпаются посреди ночи в холодном поту с кошмарными мыслями о продажных кэгбэшных генералах и бесхозном русском ядерном оружии?) с участием одетой в спецназовский костюм Лары будут происходить в достаточно зловещей (по определению авторов) обстановке. Хм-м, воздержусь от комментариев. Призрачный ирландский островок, на котором мисс Крофт оказывается по воле воспоминаний отца Дунстана, воссоздает образ шестнадцатилетней искательницы приключений, без всякого оружия противостоящей таинственным силам зла. Последняя, "милитаристическая", авантюра, где Лара предстанет в великолепном обтягивающем костюме а-ля "Матрица", снова сводит девушку со старым врагом Фон Кроем. Этот динамичный запутанный уровень потребует от играющего тактического мастерства и хорошего владения имеющимся оружием, чтобы одолеть превосходящие силы противника.

### Что еще, кроме тряпок?

Да, каких нововведений мы можем ждать, помимо красивых лариных камуфляжей и комбинезонов? Во-первых, авторы добавили несколько новых способностей героини. Это возможность "stealth" - незаметного передвижения, позволяющего подкрасться к противнику на минимальное расстояние. В идеале у Лары должно получиться усыпить незадачливого врага при помощи хлороформа. В противном случае становится актуальной опция "hand to hand combat" - рукопашный бой. Кроме этого, будут активно использоваться возможности нового оружия - grapple hook gun (приспособление, высевающее веревкой с крюком на конце - а-ля

Tenchu): мисс Крофт продемонстрирует свои усовершенствованные акробатические способности, пересекая внушительные пространства по воздуху. Помимо прогресса в области физической ловкости, Лара поднаторела и в интеллектуальных умениях: научилась активней использовать опцию "combine" и "search" - для внимательного изучения всяческих текстовых материалов игры.

Разработчики клятвенно заверяют, что AI противников главной героини вырос "ну просто немерено". Оставим это на их совести - а пока сообщаю только то, что обещают: враги вроде как научились реагировать на звуки (используйте "stealth"), а во время перестрелок активно передвигаются и используют особенности игрового пространства для укрытия. Несколько это скажется на реальных интеллектуальных способностях противников, покажет только практическое знакомство с игрой. Абсолютно понятно, что графическое исполнение TRC не станет радикальным прорывом по сравнению с предыдущими сериями. Тем не менее, мы вправе говорить о повышенной детализации интерьера, усовершенствованной анимации персонажей и динамичности общего игрового процесса. Core Design не пожалели десятка-другого лишних полигонов на физиономию всемирной любимицы: в результате лицо Лары как-то посузувело и повзрослево (этот оценка исключительно субъективна - ведь по сюжету Лара никак не может быть старше, чем она была в The Last Revelation!). Судя по скриншотам, раз-

### Tomb Raider Chronicles

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Core Design

Количество игроков: 1

Дата выхода: ноябрь 2000

Онлайн:

[www.eidosinteractive.co.uk/tr\\_chronicles.html](http://www.eidosinteractive.co.uk/tr_chronicles.html),  
[www.tombraider.com](http://www.tombraider.com),  
[www.core-design.com](http://www.core-design.com)

работчики немного разнообразили работу камеры, добавили красивых спецэффектов - от по-годных до световых. Ничего феноменального, но выглядит симпатично. Естественно, оценить графику по достоинству можно только в динамике, так что можно только надеяться на добросовестность Core.

### Lara Croft forever?

Как мы уже выяснили, говорить о смерти Крофт и феномена крофтomanии пока рано. Но концепция томбрайдеровских археологических приключений не бездна - мир Лары Крофт это не огромная вселенная какой-нибудь эрпээнской серии, а динамичный авантюрный экшн. Разработчикам вряд ли удастся выбраться из порочной практики постепенного превращения сверхуспешной идеи в пропастький сериал. Новая эпоха требует новых героев, и они уже на подходе. Но пока Лара почти безраздельно заняла место символа игровой индустрии. Да здравствует королева!!!





# CKOPO

14	Shadow of Memories	14
15	Dynasty Warriors 2	15
16	X-Fire	16
16	Orphen	16
17	Armored Core 2	17
18	“Другие” RPG	18
22	007 Racing	22
24	Alladin	24



PlayStation

# SQUARE НЕ НУЖЕН! "КРЫТЫЕ" RPG

Какие ассоциации у вас вызывают слова RPG и PlayStation? Лично у меня в первую очередь из глубин памяти выплывает Final Fantasy и Square, затем Xenogears и Square, наконец, после минутного раздумья — Legend of Mana и... да, опять Square, вездесущая Square. Создается впечатление, что, кроме всенародно любимого «квадрата», ролевые игры в Японии больше никто не делает. Но мы-то знаем, что это не так, и именно поэтому в этот раз решили посвятить нашу рубрику трем самым интересным, по нашему мнению, ролевым играм (не от Square), которые должны поступить в продажу в самое ближайшее время.

## NAMCO GOES RPG, ИЛИ С ЧЕМ ЕДЯТ KHAMRAI

Прославившаяся в Европе своими знаменитыми сериями гонок и файтингов Namco на родине является достаточно известным (и популярным) разработчиком ролевых игр, в чем мы скоро получим возможность убедиться на собственном опыте. К концу года Namco «разродится» англоязычным релизом целых двух

своих RPG — Tales of Etheria (о которой мы поговорим чуть позже) и Khamrai, с которой я бы и хотел начать наш рассказ.

Khamrai первая трехмерная ролевая игра от Namco, однако нашей редакции она приглянулась не только и не столько этим, сколько детальной проработкой игрового мира и замечательным дизайном. Под словом дизайн я прежде всего подразу-

меваю персонажей. Такой первоклассной работы я не видел уже давно. Впрочем, чего-либо меньшего от проекта, к которому приложил руку Харухико Микимото (Haruhiko Mikimoto) — человек, ранее работавший над аниме-сериалом SDF Macross (в России более известным как Robotech), я и не ожидал. Однако еще больше радует то, что на высоте обещает быть не только художественная, но и сюжетная про-

работка персонажей. При написании сценария Namco основное внимание решила уделить людям, сделав события, развивающиеся вокруг, неким подобием фона для сложной и многоуровневой системы взаимоотношений персонажей.

В центре повествования разгорающийся конфликт между богами и людьми, в который невольно оказались вовлечены главные герои. Для





Трудно в это поверить, но на данный момент **Namco** решила сконцентрироваться на производстве RPG для различных платформ от **Sony**. **Khamrai**, в свою очередь, станет их первой попыткой создать в этом жанре что-то действительно новое.



более полного понимания ситуации совершим небольшой экскурс в историю. Боги и люди издревле делили между собой мир **Khamrai**. Смертные почитали богов и поклонялись им, небожители, в свою очередь, даровали людям свое покровительство, помогая выжить во враждебном мире. Подобный порядок вещей царил сотни лет, но со временем боги возгордились, а люди стали слишком сильны и самонадеяны, чтобы оставаться на позициях простых пешек. Строившаяся веками система отношений дала трещину. Тысячелетний мир, царивший в землях **Khamrai**, расшатанный сварами между людьми и богами, грозит рухнуть, ввергнув все живое в хаос.

Ключевые фигуры повествования юный сирота **Кагато**, мечтающий совершить что-нибудь геройское, и аристократ **Фуси** (**Fushi**). Человек и бог. Приключения их представляют собой две независимые сюжетные линии, развивающиеся параллельно с разных сторон конфликта, и это позволяет игрокам взглянуть на события с точки зрения каждой силы. Что особенно приятно, **Namco** не принуждает игроков к однозначному выбору, среди участников конфликта нет разделения на положительных и от-

рицательных персонажей. Как у людей, так и у богов есть свои причины для войны и своя мораль (пусть и отличная от оной противника). Выбор — дело вкуса и принципов игрока.

Игровой мир **Khamrai** состоит из шести континентов, на которых нашим героям предстоит побывать за время странствий. Названные по именам восьми сил природы континент Света (**Light**), континент Тьмы (**Dark**), Огненный континент (**Fire**), континент Жизни (**Life**), Воздушный

цветущий сад, населенный фермерами, живущими в гармонии с природой и т.д. Трудно даже предположить, какие приключения могут ждать Кагато и Фуси в этих странных мирах, рожденных волей художников и сценаристов **Namco**.

Если по поводу приключений, ожидающих наших героев, мы можем строить только предположения, то завесу тайны, прикрывающую боевую систему, я могу приоткрыть уже сейчас. В **Khamrai** **Namco** решила

**В Khamrai Namco решила опробовать оригинальную боевую систему, основным коньком которой будет максимальная автоматизация поединка. То есть игрок только дает перед боем команде указания, а все остальное происходит без его участия. Предвидевшая плач и проклятия РПГ'шников Namco решила дать игроку впечатляющий набор средств для «инструктажа» подопечных.**

континент (**Sky**) и Земля (**Earth**), эти миры совершенно не похожи друг на друга. Огненный континент — высокотехнологичный индустриальный мир, совершенствующийся путем применения техники. Континент Света — прибежище людей, чье счастье — знания философские, технические и прочие. Земля —

опробовать оригинальную боевую систему, основным коньком которой будет максимальная автоматизация поединка. То есть игрок только дает перед боем команде указания, а все остальное происходит без его непосредственного участия. Лицо меня подобный расклад немного пугает. На моей памяти еще никому

не удавалось создать более-менее разумных NPC (*none player character* — персонаж, присутствующий в игре, но не управляемый игроком), не говоря уж о том, чтобы переложить на AI весь процесс ведения боя. Впрочем, предвидевшая плач и проклятия РПГ'шников **Namco** решила дать игроку довольно впечатляющий набор средств для «инструктажа» подопечных. Вы вольны по своему усмотрению построить команду на поле боя в расеянной или плотной формации, выбрать наступательную или оборонительную тактику и, наконец, установить цель, на койки ваши «орлы» сосредоточат свои атаки. Причем, последнюю (я имею ввиду цель) в процессе боя даже можно будет менять. Что, удивил я вас?

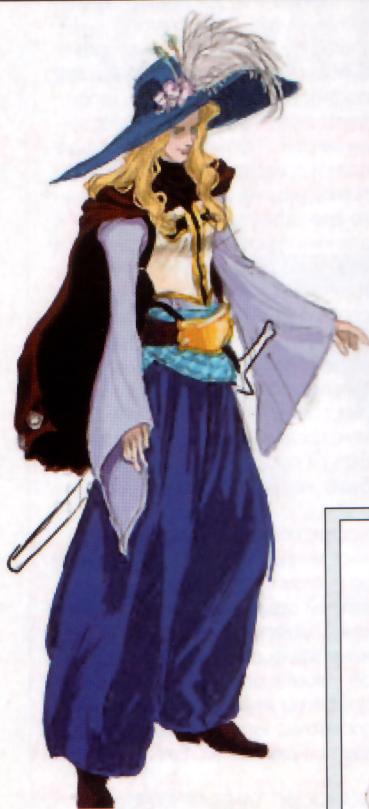
Кстати, поговаривают (и довольно настойчиво), что победа в поединке во многом будет зависеть от покорителей решимости (*will*, если по-ихнему) вашего отряда. Которая, помимо ваших воинских успехов, зависит также и от того, насколько разумные вы принимаете решения и достаточно ли умело работаете языком при разговорах. Вот так-то.

#### СКАЗКА №3 TALES OF ETERNIA

Подобно известной **Square**'овской **SaGa Frontier**, игры **Namco**'вского сериала **Tales of...** (включающего в себя **Tales of Destiny**, **Tales of Phantasia** и **Tales of Eternia**) ничем между собой не связаны. Бес-сменный автор сериала **Дзюн Тоёда** (**Jun Toyoda**) в очередной раз с нуля разработал сюжет, персонажей и игровой мир, где будут развиваться события.

Главные герои новой истории — Рид Хершель (**Reed Herschel**) и Фара Элестед (**Fara Elested**). Рид — вольный стрелок, зарабатывающий на жизнь охотой. Фара — юная девушка, помогающая тетушке управляться с огородом. Живут они в тихой и мирной деревушке Инфера (**Inferia**) и оба горят желанием оты-





Ролевой сериал "Tales of...", начавший свою жизнь еще на Super Nintendo, до сих пор привлекает огромное внимание любителей японской RPG благодаря своей рисованной красоте и интересной концепции. Tales of Eternia, по всей видимости, должна продолжить эту замечательную традицию.



РПГ) вскоре из обычного приключения превращаются в крестовый поход во имя спасения мира.

Не ограничивая свое рвение исключительно сюжетом, Namco решила основательно обновить все, что только можно. Новому миру! — новый мир! Дабы игра выглядела достойно на фоне многочисленных конкурентов, Namco решила перенести игровой процесс в 3D, для чего был создан новый графический движок, ориентированный на работу с трехмерной графикой. Что, впрочем, не означает, для Tales of Eternia окончательного прощания с двухмерным прошлым. Здраво рассудив, что однажды другому не мешает, японцы решили использовать оба стиля. Получился довольно любопытный симбиоз, где спрайтовые деревья распутят посреди трехмерных холмов, а на пререндеренных фонах стоят полигональные дома, да и персонажи в духе старых добрых традиций остались спрайтовыми (подобную систему, помнится, в свое время использовала Game Art в Grandia). Кстати, в разработке игры принимает участие известная в мире аниме студия Production I.G., так что, помимо весьма недурной графики,

нас ждут еще и первоклассные анимационные заставки, общая продолжительность которых составит порядка получаса.

Tales of Eternia игра командная. В процессе странствий к Риду и Фаре присоединяются, как минимум, еще два ключевых персонажа. Пока их персоналии Namco держит в секрете.

**Подобно известной Square'овской SaGa Frontier, игры Namco'вского сериала "Tales of..." ничем между собой не связаны. Бессменный автор сериала Дзюн Тоёда (Jun Toyoda) в очередной раз с нуля разработал сюжет, персонажей и игровой мир, где будут развиваться события.**

те. Будут ли они находиться в команде на постоянной основе или станут сменяться по мере развития сюжета, также тайна за семью печатями. На скриншотах, к слову, периодически встречается некое странное лягушкообразное создание, явно имеющее отношение к главным героям. Наши ОРМ'овские эксперты высказывают мнение, что это «чудо» вполне возможно будет неким подобием встроенного тамаготи (не стоит обвинять меня в безграмотности, tamagochi — словечко японское и, в соответствии с прави-

лами, должно транскрибироваться на русский язык именно так), забота о котором ляжет на плечи игрока, что невольно навевает вспоминания об игре годичной давности Knight & Baby.

В качестве боевой системы применение вновь нашла применение Linear Motion Battle, которую раз-

работчики доводят до ума еще со временем Tales of Destiny (97 год, если кто не знает). Любопытна она прежде всего своей action направленностью. Отказавшись от классической системы командных менюшек, Namco превратила поединок в некое подобие файтинга, где игрок сам всех колотит, сам уворачивается и сам колдует. Конечно, назвав Tales of Eternia файтингом, я преувеличил (честно говоря, не дотягивает даже до аркадной рулетки). Просто вместо привычных меню Namco «повесила» ос-

новные боевые функции (атака, защита, инвентарь, магия) на клавиши джойпада и ввела некое подобие реального времени. Основными отличиями новой версии LMB станут более широкие возможности по контролю над членами вашей команды (в прошлых частях сериала с этим наблюдалась определенные сложности) и возможность более свободно перемещаться по полю боя. По крайней мере, так нам пообещали.

Среди других интересностей возможность самостоятельно готовить пищу (?!!), для японцев уже знакомая по Tales of Phantasia. Практическое значение этого процесса мне неизвестно, но, если вам интересно, могу сказать, что ассортимент продуктов и блюд, которые из них можно приготовить, по сравнению с ТоР был существенно расширен. И, наконец, самый главный сюрприз, система монстров-хранителей (summoned monsters)! Продолжительные сцены призыва и практического применения коих уладят взор игрока фейерверком невиданных графических изысков (в чем, взглянув на скриншоты, можно не сомневаться уже сейчас). Остается лишь надеяться, что у Namco этот процесс выйдет менее занудным, чем у Square.

#### ПОЛЕТ ВАЛЬКИРИИ

Последняя игра, с которой мы хотели познакомить вас в рамках настоящего обзора, Valkyrie Profile. Разработанная Tri-Ace и изданная компанией Enix, эта РПГ произвела настоящий фурор на летней выставке Е3 и стала одним из лидеров продаж в Японии.

Источником вдохновения Tri-Ace послужила обширная нива скандинавской мифологии. В мире богов Валхалле разразилась война. Обеспокоенный ситуацией бог Один (верховное божество в иерархии скандинавов) отправляет на землю деву-воительницу Валькирию, дав задание собирать души умерших и направлять их в Валхаллу, где они пополнят ряды божественной армии.

Управляя Валькирией, игрок странствует по игровому миру, набирая в свою команду пропавшие души и затем отправляя их на небеса. Однако предварительно наша «амазонка» должна сделать из них настоящих мужчин, «прокачав» по самое не балуйся. Делается это стандартным для всех ролевых игр образом через избиение монстров и прочей нечисти. Всего пройти курс молодого бойца от Валькирии предстоит двадцать четырьем «счастливчикам», причем одновременно в в-

шей команде может находиться не более трех из них (всего, включая Валькирию, четверо), что косвенно свидетельствует о долгоиграющей направленности *Valkyria Profile*. Однако не надейтесь, что, пока вы заняты подготовкой пополнения для небесной армии, наверху про вас забудут. Время от времени Один будет отсылать Валькирии депеши с ценными указаниями относительно того, какие воины и в каком количестве требуются Валхалле на данный момент.

Несмотря на то, что РПГ в большей степени является РПГ, немаловажная часть игрового процесса приходится на стратегическое планирование. Только игрок вправе решить, когда отправлять того или иного из подопечных персонажей в мир иной, и тут важно проявить разумную гибкость. Слишком слабый герой станет простым пушечным мясом, пав в первой же небесной битве (смерть после смерти? — интересная мысль), с другой стороны, если слишком затянуть процесс подготовки, война наверху может закончиться поражением. Персонаж, переданный в подчинение Одину, на Землю уже не возвращается («смерть дорога в один конец, дружок»), также вы не можете им управлять, все, что остается иг-

року, — наблюдать за успехами и поражениями своих питомцев. Благо, как я уже упоминал выше, почта у скандинавских богов работает без сбоев, и весточки с фронта приходят с завидной регулярностью.

Игровой процесс *Valkyria Profile* построен любопытно. Прежде всего игровой мир двухмерен. Как в старых добрых бродилках, Валькирия перемещается по экрану исключительно слева направо (или справа налево, в зависимости от ситуации), и лишь в некоторых местах игрок может перемещаться в глубь экрана, о чем умело подсказывает появляющаяся в подобных случаях специальная табличка. Все это ужасно напоминает

Странствует по игровому миру Валькирия в одиночку, в том смысле, что в ходе игры вы будете видеть на экране только отважную воительницу, полностью ваша команда «собирается» только во время поединков.

О последних поговорим подробнее. Боевая система использованная *Tri-Ace* довольно любопытна. Во время боя каждая из четырех кнопок джойпода (X, O, треугольник, квадрат) отвечает за определенного персонажа вашей команды. Как только изображение кнопки на экране начинает мерцать, данный боец может атаковать. До трех раз за один ход. А для еще большего эффекта удары нескольки



**Последняя игра, с которой мы хотели познакомить вас в рамках настоящего обзора, *Valkyrie Profile*. Разработанная *Tri-Ace* и изданная компанией *Enix*, эта РПГ произвела настоящий фурор на летней выставке Е3 и стала одним из лидеров продаж в Японии.**

третью инкарнацию *Sega*вского *Golden Axe*, еще больше сходство с оным усиливает наличие трех уровней сложности. Классические *Easy*, *Medium* и *Hard*, присутствующие в *Valkyria Profile*, различаются степенью развития, с которой персонажи начинают игру (на *Hard* все персонажи 1-го уровня).

ких воинов можно объединять, создавая «самопальные» комбо-серии, которые, в сочетании с использованием магии, смотрятся особенно красиво. Сами битвы протекают в походовом режиме с полуреальным отсчетом времени. То есть «часы» работают, пока вы ждете своей очереди или выпол-

няете удар, и останавливаются, когда вы отдаете команды.

Теперь о новостях англоязычной версии игры. На момент написания данной статьи прогресс перевода *Valkyria Profile* был близок к отметке 95%. Если конкретнее, команда локализаторов занималась выправлением опечаток и правкой орфографии и пунктуации. Говорят, *Enix* настояла, чтобы английский перевод был сделан максимально близко к оригиналу, и вроде бы американцам это удалось. По крайней мере, люди, ознакомившиеся с оригинальной и штатовской версиями, утверждают, что это действительно так.

Еще одним предметом гордости заокеанских локализаторов стала озвучка. В отличие от многих собратьев по жанру, в *Valkyria Profile* в большом количестве присутствует речь. Выслушав от местных фанатов все нарекания по поводу *Star Ocean-II*, *Enix* на этот раз решила привлечь к работе настоящих профессионалов. Английская версия игры заговорит голосами команды, в свое время озвучившей *Metal Gear Solid*, что говорит о многом.

Впрочем, все эти прелести в России смогут оценить разве что лингвисты. Не думаю, что среди россиян, владеющих *PlayStation*, найдется так уж много людей, способных оценить высокие литературные качества перевода, поэтому всем англоязычным версиям на свету я бы предпочел одну, но русскую и от *Soft Club*. Увы, пока это только мечты.

Как видите, даже если бы *Square* не существовало, поклонники РПГ с легкостью нашли бы себе игру по вкусу, что и требовалось доказать. Вот только возникнет вопрос: если бы не было *Square*, кто бы тогда делал *Final Fantasy*?

Алексей Ковалев  
happosai@mail.ru



# 007 RACING

**Жанр:** racing/action  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Electronic Arts  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Twisted Metal

Этот последний бондовский опус оказался весьма впечатляющей игрой, обладавшей одним серьезным недостатком — она была увлекательна, но слишком коротка. Так что раздраженные фаны приключений агента 007 должны быть обрадованы новостью о том, что Electronic Arts готовится сконцентрировать свои усилия на создании игры, которая продолжит серию героических похождений тайного агента и, в частности, подведет итог под историей бондовских гонок. Речь идет о проекте 007 Racing.

Честно говоря, когда впервые слышишь об идеи создания подобной игры, возникают сомнения, что у разработчиков может получиться нечто большее, чем глуповатые гонки-стрелялки, в которых имя Джеймса Бонда используется лишь для привлечения публики. Однако, имея возможность

ры 007 как муха на мед. В игре используется кардинально модифицированный Need for Speed-овский engine, специально адаптированный в соответствии с концепцией автомобилей. Сидя за рулем классических машин бессмертного агента, снаряженных всяческими фантастическими оружейными прибамбасами (низкий поклон бессменному изобретателю доктору Q), вы погружаетесь в не-повторимую ироничную атмосферу тех бондовских фильмов, где Джеймс, после затяжной перестрелки, покидает горящее, рушащееся прямо за его спиной здание без единой царапины и в неизменно белой рубашке. Точное количество доступных средств передвижения пока неизвестно, однако мы точно знаем о том, что в игре будут присутствовать такие марки,



007 Racing не была похожа на обычные гонки-стрелялки. Наше основное отличие от Vigilante 8 или Twisted Metal в том, что игровой процесс не сводится

к уничтожению противника», — говорит Тони. И действительно, миссии в 007 Racing обещают быть весьма разнообразными. Вот, к примеру, сюжет первой демо-миссии: вам нужно прорваться на вашем Астоне Мартине в некий укрепленный замок противника (находящийся на территории Эстонии, между прочим...), уничтожить несколько танков, захватить ракету класса «земля-воздух» и сбить вражеский вертолет, после чего пересечь границу для того чтобы оказаться в безопасности. Звучит весьма увлекательно! А теперь представьте себе, что практически все миссии обещают быть снабженны нелинейным сюжетом, что, естественно, резко увеличивает переигрываемость, и вам уже захочется хотя бы пять минут поводить бондовским Астоном Мартином. Кстати, об управлении: судя по имеющимся данным, оно вполне удобоваримо, просто и интуитивно. Очень интересны запланированные режимы multiplayer-а. Среди них режим «Передай бомбу». Суть происходящего похожа на обычные салки и сводится к тому, что у одного из играющих в машине имеется взрывной часовой механизм, срок действия которого вы определяете сами. Ваша задача — передать смертельный груз сопернику, пока ваше собственное авто не взлетело на воздух. Играет особенно прикольно в огромном городе с множеством улочек и закоулков, где можно спрятаться. Из всего вышеписанного делайте выводы сами, а мы свои уже сделали — с нетерпением ждем-с!..

**Джеймс Бонд, бессмертный агент 007, несокрушимый и неунывающий борец с мировым злом уже давно совершает свои подвиги не только в кино — вспомните Perfect Dark и Goldeneye для Nintendo 64 или Tomorrow Never Dies для родной SPS.**



познакомиться с будущей игрой поближе, я был рад убедиться, что 007 Racing вполне достойна пристального внимания не только со стороны упрятых фанатов, реагирующих на циф-

ак Aston Martin, BMW и Lotus. Как я уже сказал, все они будут оборудованы в полном соответствии с фильмами, но это не значит, что вы не увидите новшеств — во вселенной Джеймса Бонда без сюрпризов никогда не обходится. Так что помимо ракетных установок, пулеметов, маслоловливателей и дымовых завес ждите чего-то еще!.. Как сообщил продюсер проекта Тони Паркес, концепция большинства миссий согласованы с MGM, компанией, снимавшей все бондовские фильмы, и творчески переработаны командой разработчиков. «Мы стремились к тому, чтобы

Иван Напреенко

# Интернет магазин с доставкой на дом

<b>Bелая майка от GameLand</b>	<b>HOT!</b>	<b>Сумка с символикой Sony PSX</b>	<b>SOON</b>
(PAL) Ace Combat 3	PS One	(PAL) Cool Boarders 4	(PAL) Crash Bandicoot 3
\$39.99	\$149.99	\$42.99	\$15.00
(PAL) Crash Team Racing	(PAL) Croc 2	(PAL) Disney's Tarzan	(PAL) Driver
\$38.99	\$41.99	\$37.99	\$17.00
(PAL) Ehrgeiz	(PAL) Euro 2000	(PAL) F1 2000	(PAL) FIFA 2000
\$50.99	\$46.99	\$46.00	\$46.00
PlayStation. (PAL) Final Fantasy VII	(PAL) Gran Turismo 2	(PAL) Kurushi Final	(PAL) Mobil 1 Rally Championship
\$33.99	\$46.00	\$37.99	\$38.99
(PAL) Moto Racer 2	(PAL) Nanotek Warrior	(PAL) NBA'98	(PAL) Need for Speed Road Challenge
\$9.99	\$9.99	\$9.99	\$42.99
(PAL) NHL'2000	(PAL) NHL FaceOff 2000	(PAL) Power Boat	(PAL) Rally Cross
\$42.99	\$38.99	\$9.99	\$10.99
(PAL) Spyro 2	(PAL) Superbike 2000	(PAL) Supercross 2000	(PAL) Tekken 3
\$38.99	\$46.99	\$43.99	\$31.99
(PAL) The Lost World: Jurassic Park	(PAL) Theme Park World	(PAL) Tomorrow Never Dies	(PAL) Xena: Warrior of Princess
\$9.99	\$46.00	\$43.99	\$43.99
(US) Disruptor	(US) DUNE 2000	(US) Final Fantasy VIII	(US) G-Police
\$9.99	\$59.99	\$69.99	\$8.99
(US) Jet Moto 2	(US) Nanotek Warrior	(US) NBA in Zone 98	(US) NBA Jam Extreme
\$9.99	\$9.99	\$5.99	\$5.99
Dual Shock	Memory Card	Racing Wheel	(US) Oddworld: Abe's Oddyssey
\$43.99	\$23.99	\$89.99	\$45.99
(US) Robo Pit	(US) Skull Monkeys	(US) Slam Scape	(US) Steel Harbinger
\$3.99	\$9.99	\$5.99	\$5.99

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: eshop@gameland.ru

**e@shop**  
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,  
по Московской области \$5- \$9  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
eshop@litepro.spb.ru



**\$14.99**  
  
**Special price**

**Внимание! Супер-предложение:**  
только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)  
для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

(US) Blast Chamber	(US) Coolboarders 2	(US) Croc	(US) Deathtrap Dungeon
\$8.99	\$8.99	\$8.99	\$8.99
(US) Tenchu 2	(US) Hardcore 4x4	(PAL) In Cold Blood	(PAL) In Cold Blood
\$69.99	\$69.99	\$14.99	\$14.99
(US) GEX: Enter the Gecko	(US) Final Fantasy 97	(US) NHL Powerplay	(US) Nightmare Creatures 2
\$9.99	\$9.99	\$9.99	\$63.99
(US) Live 98	(US) Final Four 97	(US) Powerplay 96	(US) Reboot
\$9.99	\$9.99	\$9.99	\$9.99
(US) Rage Racer	(US) Re-Loaded	(US) V-Rally	(US) Warcraft 2
\$9.99	\$9.99	\$9.99	\$9.99

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

# ALADDIN

**Жанр:** платформенная бродилка  
**Издатель/Разработчик:** SCEE/  
 Disney Interactive & Argonaut  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** CROC

Честно говоря, странно, что Аладдин до сих пор фактически не появлялся на Playstation. Более благодатного персонажа для создания платформенного развлечения придумать трудно. Однако теперь, когда всевозможные крошки, бандикуты и прочие раскалы себя уже исчерпали, разработчики обратились к неисчерпаемому наследию дедушки Диснея, чтобы вновь обрести вдохновение и... деньги. SCEE, издатель нового проекта *Aladdin in Nasira's Revenge*, открыто заявила о том, что очередное детище ее сотрудничества с Disney Interactive является наследником платформенного *Tarzan*-а, чьи объемы продаж по Европе достигли аж 700 тысяч копий. По всей видимости, они и на этот раз собираются снять не меньший куш. И средство для достижения успеха уже выбрано — это ничем не приметный багдадский парнишка Аладдин. Ничем, кроме того, что в конце концов он оказался принцем сказочного города, владельцем волшебной лампы и героя одноименного голливудского мультика...



Итак, очередное приключения веселого арабского мальчишки начинается тогда, когда в Арабе, родном городе Аладдина, объявляется некая злая колдунья Назира, которая оказывается ни много ни мало родной сестрой коварного злодея Джадара, главного противника Аладдина, ныне томящегося в безрадостных чертогах потустороннего мира (ох уж эти сценаристы, ничего лучше придумать не могли — всегда, что ли, у всевозможных негодяев будут обнаруживаться могущественные родственники?!?). Само собой, кровожадная сестрица только и мечтает об освобождении своего братца. Но для этого ей нужно собрать некоторое количество особых магических артефактов, которые позволят отомкнуть врата миров и высвободить злого чародея. Чтобы не допустить возвращения разъяренного колдуна, готового на этот раз на уничтожение всего, что только возможно, Назире необходимо помешать осуществить ее



план. Короче говоря, прощайся, Аладдин, с мирной жизнью, труба зовет!

Сюжет, понятное дело, откровенными не блещет, но по голливудским стандартам самое оно, так что ждать чего-то большего не приходится. Игровой процесс игры будет вполне укладываться опять же таки в принятые голливудские рамки платформенных бродилок. Общая концепция будет целиком соответствовать диснеевским идеям: здесь вы найдете и головокружительные полеты на ковре-самолете, и сражения в темных закоулках средневекового арабского города, плавание на черепахах и даже конфликты с плююющимися верблюдами, короче говоря — не соскучитесь! Разборки со всевозможными супостатами будут перемежаться решением пазлов и головоломок — все как полагается в качественной бродилке. Каждый уровень будет снабжен своим уникальным набором противников. Кроме них, в игре вы встретите всех полюбившихся героев мультифильма — Джинна, Яго, Абу, Джасмин и прочих. Джинн, в частности, будет вашим учителем в режиме *practice*, где он со своим неповторимым юмором преподаст вам азы игровой деятельности.

Графика игры является виртуальным воплощением фантазий гол-

ливудских мультипликаторов: яркие, красочные, полностью трехмерные миры, заселенные запоминающимися персонажами, отличающимися воспроизведением атмосферу аладдиновских мультиков. Звуковое сопровождение будет частично взято прямо из киноверсии, а частью — написано под влиянием уже имеющихся мелодий. По всей видимости, и графика, и звук весьма удачно вдохновляют яркий мир арабской сказки в диснеевском переложении.

Пока еще рано делать окончательные выводы, но уже очевидно, что *Aladdin* может стать весьма качественной диснеевской платформенной бродилкой, ориентированной в первую очередь на самых юных пользователей SPS. Вряд ли *Aladdin in Nasira's Revenge* станет суперхитом и настоящим откровением в игровом мире, хотя... этого никто пока не знает. Как говорят арабы: «Ин ша Алла» — если захочет Алла!

Иван Напреенко





П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С И  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н В  
Н А  
О  
Г  
О

# Armored Core 2

## BASE COLOR

R	120
G	120
B	120

**Жанр:** симулятор боевого робота  
**Издатель:** From Software  
**Разработчик:** From Software  
**Дата выхода:** осень 2000

Armored Core, один из лучших симуляторов боевых роботов для SPS, увидел свет в 1997-м. Позднее разработчики подлили масла в огонь войны механических гигантов двумя add-on-ами: Project Phantasma и Master of Arena. В конечном итоге разработчикам удалось добиться поставленной цели: равнодушно встретить новость о готовящемся проекте Armored Core 2 для PS2 было просто невозможно! И особенно теперь, когда Япония уже с головой погрузилась в баталии стальных гигантов. Скоро дело дойдет и до Европы. Итак, читайте краткий отчет о ходе боевых действий.

Как вы можете  
сами понять по  
скриншотам,  
выглядит  
новая серия  
*Destruction  
Derby*  
достаточно  
прилично.  
Ну а про то

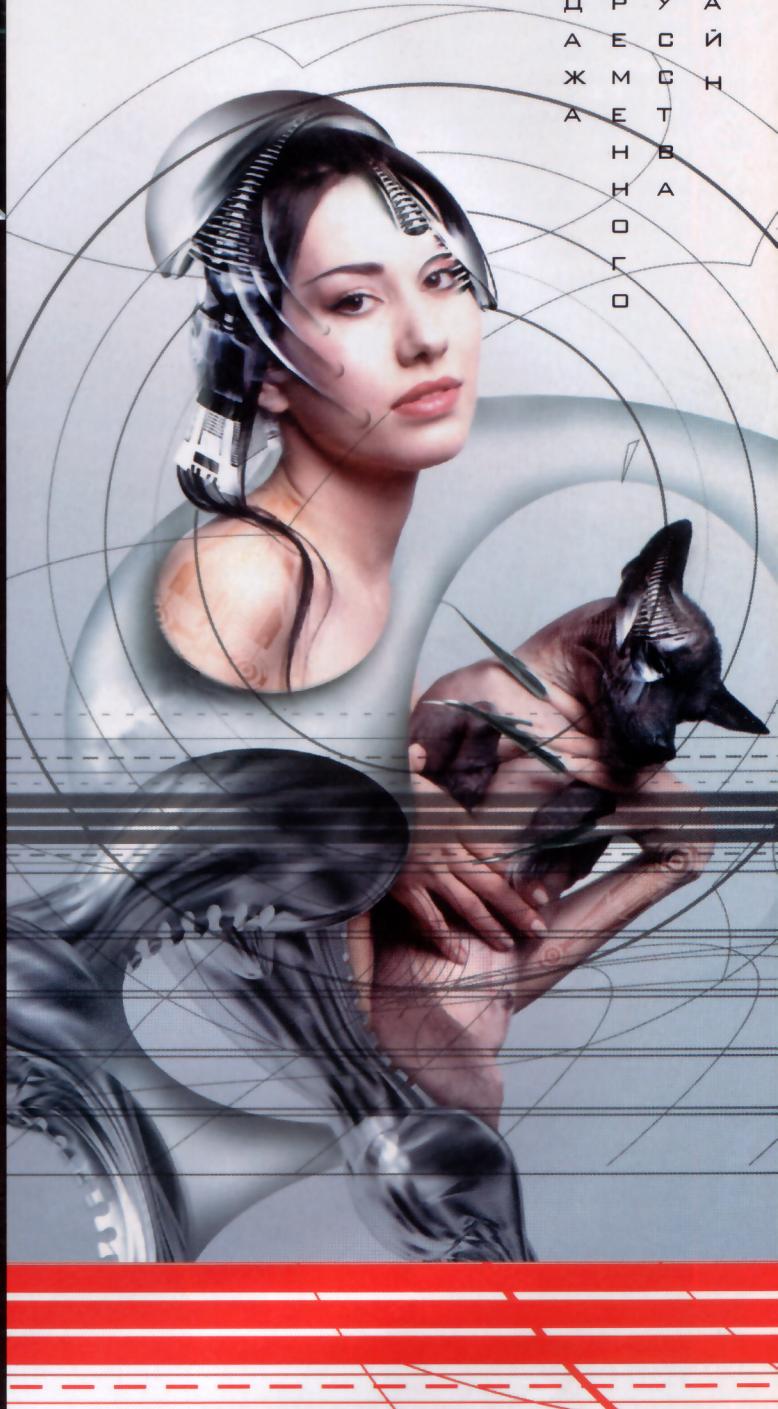


Первое, что, на мой взгляд, будет поражать в АС 2 - это эпический размах всего проекта. Более 30 миссий, огромное количество роботов, невероятное число всевозможных частей и вооружений, расширенный режим multiplayer-а (спе-

циально для любителей Arena), детально проработанная, поражающая полетом фантазии разработчиков игровая вселенная, роскошь графики и масштабность спецэффектов - список можно продолжать... Одним словом, чуть ли не с первого секунды понятно, что дело имеешь с хитом, чье появление важно не только для фанатов battle mechs fiction.

Пересказывать сюжетную линию нет смысла - она столь обширна и прихотлива, что для внятного объяснения игровой ситуации потребовалось бы просто перепечатать специально выпущенные From Software гиды по вселенной Armored Core. 2. Достаточно будет сказать, что вы окажетесь в роли пилота-наемника, в чьих услугах нуждается сразу несколько сопер-

Иван Напреенко



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "Модерн Арт" вы найдете все для оформления вашего сайта, журнала, рекламной кампании.

МОДЕРН АРТ - ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

**moderpart.ru**

# X-Fire

**Жанр:** 3D action/shooter  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Electronic Arts  
**Дата выхода:** осень 2000

Electronic Arts тщательно поддерживает интерес к Xfire фактически с самого начала разработок. Чаще всего это проявляется в гордой публикации high-resolution скриншотов, сопровождаемых краткими пресс-релизами в духе "нет, ну вы только взглядитесь в эти фотографии! Видите, какую крутоую игру мы вам скоро навалаем? То-то, заказывайте ее заранее" и т.д. Что же на самом деле собой является Xfire, этот новый экшен-шутеровский проект для PS2, мы узнаем совсем скоро, и наши верные читатели окажутся в первых рядах самых осведомленных (конец рекламы ;)). А сейчас у нас уже есть информация, чтобы рассказать вам про Xfire самое главное.



Итак, игровой процесс Xfire очень тесно связан с режимом multiplayer: фактически, это будет одна из первых игр для PS2, рассчитанная на четырех человек. Когда же кто-то из четырех по каким-либо причинам не может участвовать, AI будет брать на себя его функции. Личные характеристики каждого персонажа детально проработаны: среди действующих лиц (2 девушки и 2 парня - все политкорректно) вы можете найти героя, который, к примеру, идеально подходит для выполнения разведывательных операций или же является прекрасным снайпером, или великолепно справляется с зданиями, требующими силы и ловкости, и т.д. Таким образом становится очевидно, что играть вчетвером с живыми партнерами будет интересней всего, ведь предоставляется уникальная возможность

**Графическое оформление X-Fire не разочаровывает. Отличные модели персонажей в этой игре без особых проблем уживаются с достаточно детализированными бэкграундами.**



вести слаженные боевые действия, проворачивать сложнейшие операции, прикрывать друг друга - одним словом, действовать так, как вам и вашим друзьям подсказывает фантазия.

Сражения будут происходить в далеком будущем (гм...), после того как Земля оказалась потрясена рядом катастрофических событий. Нас снова ждут разборки в футуристических интерьерах, при помощи фу-

туристических оружий, с злобными футуристическими врагами, ну и тому подобное - можете сами себе вообразить. Тем не менее графически игра смотрится очень прилично (еще бы - 6000 полигонов на персонажа это не шутка!) - и это трудно отнести на счет общей эйфории, вызванной тем, что на PS2 выглядит красиво чуть ли ни все.

Напреенко Иван

# Orphen

**Жанр:** RPG  
**Издатель:** Activision  
**Разработчик:** Kadokawa Shoten  
**Дата выхода:** осень 2000

Говоря о наиболее интересных проектах для PlayStation 2, нельзя обойти вниманием издаваемую Activision Orphen. Разработчиком этой RPG является не слишком известная в Европе команда Kadokawa Shoten, однако знатоки ролевых игр наверняка знают и помнят такие их работы, как игры из серии Lunar, Gran Stream Saga, Gradius для SPS, Record of Lodoss War для Dreamcast-a, Ruri Mailor для PC и т.д. Теперь их привлекла личность популярного в Японии персонажа Орфена, чьи приключения они взялись превратить в первоклассное ролевое развлечение.

По замыслу сценаристов главный герой - юный маг Орфен - отправляется на поиски некоего Золотого Пророка. Однако же, волей Судьбы, он вместе с тремя спутниками оказывается заброшен на остров Хаос, где им придется столкнуться с мно-



гообразными фэнтезийными опасностями и оказаться втянутыми в сложные сюжетные перипетии. Одним словом - фабула игры не изложишь в одном абзаце, что, впрочем, и хорошо: какая же RPG обходится без навороченного сценария. К вящей радости настоящих ценителей ролевых игр, в Orphen предусмотрено нелинейное развитие сюжетной линии, и развязка всей истории будет целиком зависеть от ваших действий.

Игровой процесс будет отличаться от стандартного действия а-ля Final Fantasy №n, хотя без большого количества красивых заклинаний дело не обойдется. Авторы создали по 11-12 заклинаний на персонажа



この島に行くことができるが、これからやろうとしてることを...\*



**Одна из первых интересных action/RPG для PlayStation 2 должна понравиться многим. По крайней мере своей приличной графикой.**

плус немагические средства защиты. Любопытный факт: разработчики жаловались, что мощности PS2 не хватает для полноценного воплощения их идей в области графики, так что местами им приходилось "ухимататься". Однако на E3 игра смотрелась еще не доработанной, но последние скриншоты демонстрируют очень впечатляющий уровень визуального исполнения. Для избежания бесконечных текстовых

диалогов - настоящего бедствия сопротивляемых RPG - Orphen будет выпущен на DVD. Таким образом, вся смысловая нагрузка бесед переносится на саундтрек. Так что, люди, учите английский как следует! По всей видимости Orphen может стать самым интересным ролевым проектом для PS2. Ждите детально-го обзора!

Напреенко Иван

# Dynasty Warriors 2

**Жанр:** action  
**Издатель:** KOEI  
**Разработчик:** Omega Force  
**Дата выхода:** осень 2000

Три года спустя выхода Dynasty Warriors команда разработчиков Omega Force готовится выпустить продолжение к этому известному экшену для PlayStation 2. Проект назван просто и без претензий - Dynasty Warriors 2, или же по-японски Shin Sangoku Musou. Авторы детально переработали исходную концепцию игры, превратив файтинг в исторический экшен с элементами стратегии.

**Авторы воссоздали 8 великих исторических сражений между воюющими сторонами, каждое из которых является отдельной игровой миссией. Игровой процесс более не сводится к поединкам один на один: вооруженные одним лишь верным мечом, вы оказываетесь заброшенным в самую гущу битвы.**



**Кучи дерущегося народа на экране сделали в Японии из продолжения обычной драки Dynasty Warriors настоящий суперхит. Вполне возможно такая же судьба ждет этот продукт от KOEI и на Диком Западе.**

По замыслу разработчиков мы оказываемся погруженными в мир средневекового Китая, в так называемую эпоху Троецарства. Страну раздирает жестокая междуусобная война, которую ведут между собой царства Вай, Ву и Шу. Вам предоставляется возможность выступить в качестве военачальника

армий того или иного царства и привести ваших солдат к победе. Поначалу вам доступны лишь восемь персонажей, однако их число будет расширяться по мере развития сюжета. Авторы воссоздали 8 великих исторических сражений между воюющими сторонами, каждое из которых является отдельной игровой миссией. Игровой процесс более не сводится к поединкам один на один: вооруженные одним лишь верным мечом, вы оказываетесь заброшенным в самую гущу битвы, где волны сами выбирают противников. Таким образом, вы вместе с вашими соратниками будете в прямом смысле прорубать

себе путь к победе. По мере приобретения боевого опыта будут прогрессировать различные способности ваших воинов, что, естественно, приятно. Авторы поведали жуткую историю об умном AI, который будет посыпать подкрепления прямо на самых даровитых ваших бойцов. Что же, поживем - увидим, насколько страшен этот AI... Разработчики пообещали аж до 2000 персонажей на поле битвы одновременно при скорости 60 fps (сразу вспоминается Kessen). Проверить это пока невозможно, тем не менее скриншоты демонстрируют графику великолепного качества, по всем признакам прекрасно соответствующую атмосфере кровавых сражений средневекового Китая.



Будем надеяться, что в действительности все так же прекрасно. Так или иначе, есть основания полагать, что если эти ребята из Omega Force ничего не напортачат, мы получим достойный самого пристального внимания продукт.

Иван Напреенко

КАЖДЫЙ  
ДЕНЬ 10  
НОВЫХ  
ДЫРОК



# SHADOW OF MEMORIES

**Shadow of Memories — игра достаточно таинственная, и известно о ней, прямо скажем, не так уж много....**

**Жанр:** action/adventure

**Издатель:** Konami

**Разработчик:** Konami

**Количество игроков:** 1

**Выход:** осень 2000

Хотя в общем и целом создается такое впечатление, что представляет собой этот проект Konami для PlayStation 2 ни что иное, как несколько замороченная вариацию на тему Silent Hill, по каким-то не совсем понятным, но тем не менее легко объяснимым (вот, блин, парадокс) причинам очень даже популярный у игровой общественности.

Вообще, Shadow of Memories уже парочку раз меняла свое название. То она изначально была The Day of Walpurgis до, типа, Night of Walpurgis, а теперь вот, собственно, «Тень воспоминаний». Связано это, вероятно, с тем, что в попытке нагнетания атмосферы страха одним только вроде как зловещим для большинства обычайчиков названием (вообще когда либо слышавшим о таком) Konami допустила известный просчет, так как все-таки что это за Вальпургиева ночь такая и с чем ее, извините, едят, знает не так уж много народу и особенно активно

этим не интересуется и как бы и не собирается. Так что на коробочке с игрой, вероятно, логотипчик Shadow of Memories (очень многообещающее, между прочим, название) будет смотреться привлекательнее, особенно если учесть, что пока разработчики так и не заикнулись, какое отношение к игре и ее сюжету, собственно, имеет ночь на первое мая, по народным (и не только) поверьям известная как соответствующая массированному появлению разнообразной нечисти, празднующей наступление весеннего равноденствия.

Вообще, сюжет Shadow of Memories вертится вокруг одного персонажа по имени Eike Kusch (приходящегося, по всей вероятности, родственником известному барабанщику Helloween и Sinner),

с которым приключилась досадная неприятность, выразившаяся в том, что в один не особенно прекрасный день его, типа, несколько даже убили. Может это, кстати, как раз первого мая и было :). Теперь с помощью каких-то загадочных сил главному герою предстоит отправиться в прошлое, причем как в недалекое, так и в достаточно дремучее, дабы предотвратить свою смерть. Все вроде как в этой истории окутано покровом тайны,

представляет собой некоторую смесь экшена и adventure, местами подозрительно смахивающую на... эээ... Silent Hill. Хотя, в общем, кто знает, насколько сильны будут отличия. Акцент же в очередной раз ставится на нагнетание атмосферы, таинственность, о которой уже упоминалось, и, похоже, страх, так как нам ясно дают понять, что Shadow of Memories — игра-триллер, хотя и не horror adventure с забавными зомби, ободранными собаками.

Что касается графической части этого любопытного проекта, то, надо сказать, во время своей первой демонстрации на Tokyo Game Show игра произвела на публику достаточно приятное впечатление, в первую очередь прекрасными трехмерными бэкграундами, симпатичными моделями персонажей, которых, правда, в основном демонстрировали, и демонстрируют до сих пор, в различных сюжетных вставках, демонстрируя увлекательное их взаимодействие между собой и неплохую озвучку. Кроме того, многим пришлись по душе достаточно приятные

специэффекты, вроде горящим ясным пламенем комнаты, где огонек смотрелся весьма сильно, учитывая, что все это дело происходит, типа, в реальном времени.

Выход игры в данный момент запланировали ориентировочно на конец осени этого года, причем уже сразу в Штатах. Надо понимать, из этого, что скрывать, весьма привлекательного проекта Konami хочет сделать своеобразный временный заменитель не раз упоминавшегося в этой статье продолжения Silent Hill, о разработке которого компания всем уже сообщала.

Александр Щербаков



а потому Eike придется встретиться со своими далекими предками и разгести, естественно, какую-то очередную кашу, которую они успели в свое время заварить. Ну, в общем, и все в таком духе. Действие будет происходить в вымышленном европейском городке явно немецкой принадлежности, что следует хотя бы из имен основных персонажей игры.

Про игровой процесс Shadow of Memories достаточно сложно много чего наговорить, но, предположительно, продукт





# ОБЗОР

26	Mortal Kombat	26
30	X-Men	30
34	Front Mission 3	34
39	Hogs of War	39
40	Vagrant Story	40
42	Armorines	42



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков. Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.
- 10

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**5.0**



PlayStation

# MORTAL COMBAT:

## ИСТОРИЯ ВЗЛЕТА И ПАДЕНИЯ

НЕКОГДА ФЕНОМЕНАЛЬНО ПОПУЛЯРНАЯ ИГРОВАЯ СЕРИЯ MORTAL KOMBAT В НАШИ ДНИ ПЕРЕЖИВАЕТ, МЯГКО ГОВОРЯ, НЕ САМЫЕ ЛУЧШИЕ ВРЕМЕНА. КАЧЕСТВО ПРОДУКТОВ ПОД ТОРГОВОЙ МАРКОЙ MORTAL KOMBAT НЕУКЛОННО ПАДАЕТ, А ИНТЕРЕС ИГРОКОВ К ТОМУ, ЧТО

НЕКОГДА БЫЛО КУЛЬТОМ, ПРОПАДАЕТ ВСЕ СИЛЬНЕЕ ДЕНЬ  
ОТО ДНЯ, ЧТО, ВПРОЧЕМ, НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО СВЯЗАНО С ГНИЕНИЕМ «БАТЯНИ КОМБАТА», А СКОРЕЕ — С БАНАЛЬНЫМ ПРЕСЫЩЕНИЕМ СТАВШЕЙ НЕАКТУАЛЬНОЙ КРОВИЩЕЙ И СМЕНОЙ ОРИЕНТИРОВ ДЛЯ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ГЕЙМЕРОВ. ПОЖАЛУЙ, ДАЖЕ В НАШЕЙ СТРАНЕ, В КОТОРОЙ РАНЕЕ MORTAL KOMBAT МОЖНО БЫЛО СМЕЛО НАЗВАТЬ НАРОДНОЙ ИГРОЙ, ВОЛНА ПОПУЛЯРНОСТИ MIDWAY ЕВСКОГО СТАРИЧКА ПОУТИХЛА,

ДА ЕЩЕ КАК. БУДУЩЕЕ СЕРИИ ПОД ВОПРОСОМ, СОЗДАТЕЛИ ЛЕГЕНДЫ ПОКИДАЮТ КОМПАНИЮ, ПОСЛЕДНИЙ ИЗ ЗАПЛАНИРОВАННЫХ ТАЙТЛОВ — MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES — ПРЕБЫВАЕТ В РАЗРАБОТКЕ НЕПРИЛИЧНО ДОЛГОЕ ДЛЯ ИГРЫ ТАКОГО КЛАССА ВРЕМЯ, В КОНЦЕ КОНЦОВ ОКАЗЫВАЯСЬ ТЕМ, ЧТО ВПОЛНЕ МОЖЕТ СТАТЬ ПОСЛЕДНИМ ГВОЗДЕМ В КРЫШКУ ГРОБА ПРОТУХШЕГО НАСКВОЗЬ «ВЛАСТИТЕЛЯ ДУМ» МНОГИХ ЛЮБИТЕЛЕЙ ФАЙТИНГОВ СЕРЕДИНЫ ДЕВЯНОСТЫХ ГОДОВ.

Говорить о Mortal Kombat можно очень долго, хотя в наше время это практически никому не интересно. Лично у меня, например, «комбат» вызывает достаточно противоречивые чувства. С одной стороны, когда-то я весьма симпатизировал играм этой серии, очень любил копошиться в его сюжетной линии, подобной которой, по-моему, мало какой файтинг может похвастаться (что, впрочем, от игр этого жанра и не требуется). У меня всегда были любимые персонажи, которые мне нравились сами по себе, а не по манере ведения боя. Играт, правда, мне особенно в MK не нравилось в силу различных причин, начиная от надедливости и заканчивая тем, что, несмотря на общественное мнение, я всегда предпочитал Street Fighter. С другой стороны, как я начал понимать по мере развития головного мозга, игровой процесс в MK всегда был далеко не самым качественным, а сами продукты подчас весьма халтурными и частично недоработанными, на что, впрочем, большинство горе-игроков не обращало внимания, так как когда-то кровь и fatality ставились выше этого, как в наше время количество машинок сами-знаете-где и внешняя зрелищность, смешанная с псевдозамороченной проработкой

(тоже сами-знаете-где), является отличительным знаком объекта поклонения.

Впрочем, переосмысливания и рассуждения по большей части оставим мы на потом, потому как в данный момент нашей целью является такая вещь, как взгляд назад на всю историю Mortal Kombat. Да, кстати, забыл сказать: кто бы мог подумать, что в OPM вы когда-нибудь сможете прочитать подобное ;).

Mortal Kombat был задуман и создан двумя людьми, имена которых многим хорошо известны, — Ed Boon и John Tobias. Увидев, насколько успешным стал вышедший в 1991 году Street Fighter II: World Warriors от Capcom, два сотрудника Midway решили разработать нечто подобное, но только в своем особом ключе. Фактически клонировав идею капкомовцев, создатели в бу-

дущем популярной игры облекли стрит-файтеровский скелет отсканированными с живых людей бойцами, дикой кучей крови и жестокими добиваниями поверженных противников. Проработкой игрового процесса, которая ни тогда, ни позже не стояла на первом месте в продуктах зарождающейся серии, особенно никто заниматься не стал. Всех персонажей (кроме разве что боссов) сделали абсолютно одинаковыми по стилю боя, разнообразив их только суперударами, ну и, естественно, внешним видом. Впрочем, справедливости ради, стоит заметить, что в системе боя появилась по тем временам, можно сказать, невиданная вещь, как вынесенная отдельно кнопка блока. Так, в общем, и родился Mortal Kombat, разошедшийся в итоге по солидному количеству игровых платформ и привлекший нешуточное внимание публики по всему миру, кроме разве что Японии, в которой о будущем «супершедевре» никто не знал и знать не хочет по сей день. На дворе шел 1992 год.



Таким, собственно, было начало серии Mortal Kombat. Семь классических бойцов плюс два босса и редкий для файтингов того времени скрытый персонаж — Reptile. Броски гарпуна Скорпиона и заморозка Саб-Зиро, вырывания сердец и сбрасывания с моста на острые шипы, зачивания прикачивающих движений и массовый экстаз, связанный с литрами крови, вылетающими из персонажей во время ударов. Надо заметить, что большого количества красной жидкости многие поначалу немного убоялись с непривычки, в результате чего, например, в версии игры для SNES Nintendo перекрасила всю кровью и вырезала Fatality, а Sega сохранила все эти прелести, но сделала их доступными только через секретный код. А так как этот самый код знали

все, кому не лень, то сеговская версия продалась ощущимо лучше, чем та же супернинтендовская.

Год спустя, в 1993-м, Midway выпустила продолжение нашумевшего продукта. Естественно, в первую очередь, как принято и как было с первым «комбатом», для игровых автоматов, а после для домашних систем. Что интересно, многие считают Mortal Kombat II лучшей игрой серии, хотя с этим, конечно, можно очень много спорить. Именно здесь получила развитие та самая знаменитая сюжетная линия, здесь все наработки первой части были продолжены, увеличена общая скорость. При этом игровой процесс изменился всего лишь чуть-чуть, хотя общее ускорение, конечно, сделало свое дело, появились практически ненужные Friendship и Babality, вроде как призванные подчеркнуть несерьезность MK, начали более отчетливо проявляться некоторые элементы откровенной халтуры. Ко-

чале первого раунда уже можно было вполне.

1995 год, в принципе, стал во многом переломным для Mortal Kombat. Именно тогда Midway выпустила в свет Mortal Kombat 3, который, несмотря на неплохой успех, смог отпугнуть от себя некоторых старых фанов. Кому-то он показался излишне замороченным для MK, кому-то не соответствующим духу первой и, особенно, второй части. Разработчики решили немного разнообразить топчущийся на одном месте игровой процесс и, не ломая сложившуюся ситуацию с единственным для всех бойцов стилем, ускорили игру, внедрили линейку бега, а также снабдили все это модными комбо. Куче добиваний были доброшены еще и никому не нужные Animality — превращения в животных — для каждого из персонажей, для исполнения которых надо было еще выполнить Mercy. Нарисовались и достаточно любопытные, но нес-

колько гадкие «kombat kodes». Также отметим появление в MK весьма нестандартных для него киборгов, заменивших воинов Лин Куэй, а также снявшего маски Sub-Zero (точнее, младшего Sub-Zero, впервые появившегося во второй части).

Из всех консолей «нового поколения» только PlayStation обладала эксклюзивной версией Mortal Kombat 3, хотя сказать, что эта игра подняла объемы продаж приставки — сморозить дикую глупость. MK3, как и его апдейты, о которых ниже, запомнился также возросшим количеством багов и недоработок. Эксперты в этой игре извращались, как могли, выискивая различные просчеты в прикачивающих движениях, и, что совсем не удивительно, их находили. Вспомним хотя бы такой момент, что некоторые из файтеров случайным образом имели апперкоты чуть-чуть меньшего радиуса действия, в результате чего игра выдавала дикие глюки во время исполнений Fatality на декорации. Про всякие секретные режимы в версии для SNES и то, что с ними связано, я вообще промолчу.

Все в том же 1995 году Midway запустила апдейт к игре под названием Ultimate Mortal Kombat 3, которым, в основном, хвастались сеговские приставки. Впрочем, было бы чем хвастаться. В этой игре, как и в вышедшей позже Mortal Kombat Trilogy, вовсю, даже на глаза, стал заметен халтурный подход к созданию игр серии. Извините меня, когда в игре обитают порядка семи ниндзя, внешне отличающихся только цветом, несколько роботов и девушек-клонов Китаны, от этого невольно становится дурно. Так что появление в игре Jade, Reptile, Kitana, Scorpion, Ermac, Mileena, старшего Sub-Zero, Human Smoke, а также Rain и Noob Saibot (последние два для домашней версии) порадовало только совсем двинутых фанатов. С точки зрения геймплея, естественно, мы имели дело с тем же самым. К списку «финишников» добавилось Brutality.



Год спустя, прославив за не особенно впечатляющими продажами Ultimate Mortal Kombat 3, Midway взялась за выпуск Mortal Kombat Trilogy, который появился только на домашних платформах, минуя залы игровых автоматов. Игра включала в себя всех героев эпопеи, включая их старые модификации, все



SHANG TSUNG'S NEW PLAN IS TO LURE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHAO KAHN HIMSELF.



## MORTAL KOMBAT

Многие игроки до сих пор считают Mortal Kombat 2 лучшей игрой из этой серии. Мы с этим, правда, не согласны.



личество Fatality увеличилось, секретов стало больше, в том числе не только секретов, но и секретных персонажей, выполненных, что скрывать, очень бездарно. Из них стоит, к слову, отметить Noob Saibot, ставшего даже несколько культовым персонажем в кругу фанов MK, даже начавших братить это имя как свой nickname, не подозревая, что имя «война-тени» всего лишь Boon Tobias, написанное набором. Кроме всего прочего (это также к вопросу о халтуре), в игре стали еще более заметны некоторые серьезные недоделки, которые, правда, большинству людей были «по кайфу». Это, конечно, не MK3, но срубить голову противнику в на-



бэкграунды, а также линеек Aggressor. В версиях для PlayStation и Nintendo 64 имелись секретные бойцы (громко сказано): Chameleon и Kameleon соответственно. Выход «трилогии», похоже, всех убедил, насколько заярлись и привыкли к халтуре разработчики МК.

Помимо всего прочего, 1995 год ознаменовался также выходом на экраны фильма Mortal Kombat: The Movie, достаточно благосклонно встреченного, например, теми же поклонниками игры. Режиссер Paul Anderson действительно смог передать атмосферу турнира, а спецэффекты привлекли внимание



большой аудитории. Также в проекте участвовал ряд известных актеров, например, Christopher Lambert (который в роли Рэйдена смотрелся просто убого), Lyndon Ashby, Talisa Soto и Cary-Hiroyuki Tagawa. Стоит также, безусловно, отметить и достаточно интересный саундтрек к фильму с участием Fear Factory, Napalm Death, Type O Negative и ряда других коллективов.

В 1997 году миру была продемонстрирована игра, являвшаяся ответвлением серии Mortal Kombat, — Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Посвящена она была, как яствует из названия, одному из самых популярных в народе персонажей — Sub-Zero. Между старшим и младшим игроками обычно грани не проводили. Я провожу, так что замечу, что управлять приходилось старшим из двух «братьев-акробатов». С точки зрения сюжета, MK Mythologies: Sub-Zero являлся приквелом первого Mortal Kombat и вно-

сил много нового и интересного в понимание, скажем, четвертого МК. Кроме того, версия для PlayStation имела в запасе симпатичные места видеоставочки, что производило на кого-то весьма приятные впечатления. Что же касается непосредственно игры, то представляла она собой достаточно своеобразный платформер в комбатовском стиле и с достаточно неудобным управлением. Но было любопытно.

В том же году на игровых автоматах дебютировал и Mortal Kombat 4, первая трехмерная игра серии. Базировалась она на системе, основанной на графическом чипе Zeus, разработанном самой Midway и не впечатлявшем своей производительностью. Дабы раскрутить игру,

немного улучшенной «раскрученной» версией, что несколько отпугнуло народ. За ней последовала Revision 2, а после и Revision 3, окончательно подчищавшая многочисленные недоделки и огнихи предыдущих модификаций, правда, уже практически никому не нужная. Переизданный на домашние системы Mortal Kombat 4 был достаточно близок к третьей ревизии, плюс необходимые в таких случаях дополнения вроде новых секретных персонажей. Но стать конкурентом какому-нибудь Tekken'у и вытащить серию из ямы, в которую та как-то незаметно ухнула, у МК4 не вышло, что, в общем, неудивительно. Игра слишком проста смотрелась по сравнению со многими другими 3D-файтингами, геймплей все так же



названием Mortal Kombat: Conquest. Впрочем, еще раньше объявился мультсериал MK: Defenders of the Realm, о котором я, в общем, говорить ничего не буду. Да, кстати, чуть совсем не забыл. Раз уж мы говорили о мультиках, то, мало кто об этом помнит, даже еще до самого первого фильма по МК существовало нечто, напоминающее его, рассказывающее предысторию турнира.

Mortal Kombat: Special Forces, новое «ответвление» серии, подобно Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, достаточно продолжительное время ждали уже немногочисленные поклонники игры, которых несколько застигло врасплох заявление Джона Тобиаса о том, что action, основанный на приключениях Jax, будет последним для него произведением в Midway. С проектом возились весьма ощутимое количество времени, в конце концов даже отме-



разработчики даже устроили тур по Штатам с недоделанной версией МК4. Несмотря на достаточно слабое ее качество, привлечь внимание игроков все же удалось. Затем в аркадах появилась сама игра, точнее Version 1.0, оказавшаяся лишь

строился на использовании однократных по стилю боя персонажей. Из нововведений можно отметить появившееся оружие, возможность вырываться предметами и уклоняться от некоторых атак, а также немного изменившиеся, точнее подскривавшиеся комбо. Кроме того, наконец, были вычищены все приканчивающие движения, за исключением Fatality. С появлением на западном рынке Dreamcast был создан очередной апдейт к игре, получивший название Mortal Kombat 4 Gold, который ко двору, на самом деле, не пришелся.



нив версию для Nintendo 64 и выпустив все это добро только для PlayStation.

В результате игрок получил то, что, в принципе, стоило ожидать. И даже хуже. MK: Special Forces слаб на сюжет, хотя, казалось бы, многим будет интересно именно это, достаточно отвратен графически, не проработан и представляет собой уродливый кошмар в стиле Fighting Force. Играет в это можно, но с большим трудом, сражаясь с управлением, корявым игровым процессом, не позволяющим даже разглядеть, что к вам приближается враг, и какими-то совершенно невнятными элементами «не просто эшнена». И это не говоря уже об отвратительной архитектуре уровней. Кроме того, вызывает дикое удивление, что в



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES  
SUB-ZERO



такой игре не удосужились сделать режим для двоих игроков, хотя, по всем представлениям, он там должен был быть.

И еще. В принципе, некоторым образом данная статья была приурочена к выходу этого чуда природы, но, замечу, тратить на его расписывание место в журнале мы не будем, хотя некоторо-

можно ждать его к концу 2001 года. Есть информация, что Ed Boon очень хотел сделать игру как можно более оригинальной, а также современной, в результате чего очень возможно появление различных стилей боя для разных персонажей (давно пора), свободное перемещение в 3D и куча новых героев вкупе с серьезно переработанными старыми. Скорпиона вот, мы слышали, совсем не узнать бы-



дет, если, конечно, игрушка вообще когда-нибудь появится.

Из околоигровых новостей можно отметить, что Threshold Entertainment собирается выпустить на смену MK: Conquest новый сериал-игру (своебразная штука, я вам скажу) Mortal Kombat: Federation of the Martial Arts, а после, не исключено, полнометражный фильм Mortal Kombat 3, который, правда, я плохо представляю, кому будет нужен.

Что ж, подождем развития событий. Кто знает, может быть после оглушительного падения у Mortal Kombat вновь последует взлет.

Александр Щербаков

ное впечатление вам о продукте создадим и оценочку поставим.

Что ждет Mortal Kombat в будущем, не совсем ясно. Ходили упорные слухи о разработке MK5, но в данный момент с этим вопросом все как-то несколько глухо, хотя поговаривают, что

**e@shop**  
<http://www.e-shop.ru>  
**Войди в мир Роботов!**

Dark Side  
Developer Kit (new)  
**\$199.99**



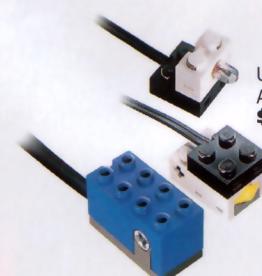
**СОЗДАЙ  
СВОЕГО РОБОТА таким,  
каким ты его видишь  
и запрограммируй  
его поведение.**

Droid  
Developer Set  
**\$169.99**



Robotics  
Discovery  
Set  
**\$249.99**

Дополнительный  
набор  
**\$90**



Система Robotics Invention System,  
программируемая с компьютера  
**\$350**



Дополнительный  
набор  
**\$90**



Дополнительный  
набор  
**\$90**



# X-MEN: MUTANT ACADEMY

Жанр: Fighting  
 Издатель: Activision  
 Разработчик: Paradox  
 Количество игроков: 1-2  
 Альтернатива: X-men vs. Street Fighter, Marvel Super Heroes



X-Men: Mutant Academy за время, что игра находилась в разработке, успела получить достаточно большое количество пинков (по крайней мере от нас) в силу просто прущей из нее вторичности, прилепленности к фильму-блокбастеру по все тем же X-Men и уродливости, заметной по предоставленным компанией-разработчиком скриншотам. Когда X-Men: MA, наконец, вышла, я тер ручки в предвкушении моего любимого занятия — написания гадких разгромных рецензий. Не вышло.

Прямо скажем, от Paradox, создателей Thrill Kill и Wu-Tang: Taste of Pain, никто не ожидал такой прыти, которую они умудрились каким-то невероятным образом показать в своем проекте, долгое время ничего не вызывавшем, кроме презирательной усмешки. Вы, возможно, не поверите, но X-Men: MA — игра, которая заслуживает пристального внимания любого поклонника файтингов, так как, что ни говори, а этот продукт действительно является одним из лучших в своем роде за последнее время. Неожиданно, что ни говори. Нет, конечно, никто не сомневался, что для безумных поклонников марвеловских комиксов, коих на территории только одних североамериканских Штатов имеется дикое количество, после выхода на экраны X-Men: The Movie данная игрушка по-любому стала бы самой

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Один из редких случаев, когда от игры ждешь только плохого, а получаешь, можно сказать, прямо противоположное. Сильный файтинг, придерживающийся традиций Street Fighter и во многом поэтому обладающий достаточно солидным игровым процессом, чего от подобного продукта не мог ожидать, вероятно, даже издатель X-Men: Mutant Academy, поручивший разработку памятным Paradox, показавшим на сей раз себя во всей красе.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**8.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

На удивление качественная драка от создателей Thrill Kill как нельзя кстати подойдет поклонникам американских комиксов, и просто любителям податься на PlayStation.





лучше на свете только из-за присутствия в ней всяческих Вульверинов и Сайклопсов, но мы-то все-таки говорим об объективных достоинствах **X-Men: MA**, а не о мишуре, которой вокруг нее, в общем-то, тоже достаточно. Главное — игра обладает такой хитрой штукой, как игровой процесс, в некоторых известных файтингах, вроде Soul Edge, например, отсутствующей как класс. Причем, заметим, этот самый игровой процесс в продукте хоть и не лишен определенного количества недоработок, но выглядит достаточно сильно, чему немало способствуют прямые заимствования из Capcom'овских геймов, сдобренные немного наворотами от криэйторов непосредственно академии, так сказать, мутантов.

Реально это все смотрится таким образом. **X-Men: MA** придерживается старой схемы, когда трехмерный файтинг является только снаружи, а на самом деле, с точки зрения геймплея, остается верен принципам большинства классических двухмерных файтингов, в которых отсутствуют всевозможные sidestep'ы, не говоря уже о модных нынче фишках вроде свободного перемещения по рингу наподобие Toba, Ehrgeiz или, скажем, Power Stone.

Вся боевая механика **X-Men: MA** (во какой умный термин), как давеча отмечалось, основана преимущественно на Capcom'овских изобретениях, вот уже сколько лет являющихся объектом копирования

со стороны других разработчиков. Соответственно, мы имеем, в первую очередь, по сути, шестикнопочное управление, в смысле набор из шести ударов, не считая, как обычно, дополнения в виде вынесенных на левые (без кавычек — они просто слева находятся) шифты counter'ы и броски. Впрочем, оговоримся, что теоретически ударов, на самом деле, четыре штуки, а то, что обычно считается fierce punch&kick, в данном случае просто выделенные нажатия двух ударов одновременно. Ситуации это, правда, не меняет совсем.

Конечно же, как и во всяком «типа уважающем себя» наследнике капкомовских идей, в **X-Men: MA** имеются и обязательные линееки суперударов, и, что просто поразительно, к ним в комплекте также прилагаются еще, собственно, сами суперудары, которые, вот что удивительно, еще и можно выполнять при заполнении определенных частей этой самой пресловутой линейки. Суперы, естественно, являются модификациями обычновенных спецударов, выполняемых по принципу прокрута крестовины. Ну, в общем, если вы имеете хоть какое-то понятие о, скажем, Street Fighter, то вы поймете, о чем это я тут развозжу сам с собой беда-седу.

Далее, в **X-Men: MA** мы имеем вполне важные для игрового процесса вещи вроде бросков и каунтеров. Броски в данном случае сделаны уже не по стритфайтерской схеме, а с выносом, как вы уже знаете, на отдельную кнопку, так что с этим все ясно. Каунтеры же представляются достаточно полезной вещью, позволяющей отбивать атаки оппонента (если вы не в курсе) и в **X-Men: MA** не представляющей собой особую комбинацию кнопок, а просто вытащенную на одну единственную кнопку. Правда, за простоту исполнения приходится платить тем, что за

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [dvdshop@gameland.ru](mailto:dvdshop@gameland.ru)

**eShop**  
<http://www.e-shop.ru>

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,  
по Московской области \$5-\$9  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
eshop@litepro.spb.ru



Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить новые фильмы,  
которые вышли в США

\$31.00



Mummy

THE  
MUMMY

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00),  
для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

<b>HOT!</b>				
\$35.99	\$39.99	\$25.00	\$25.00	\$25.00
\$25.00	\$33.99	\$39.99	\$65.99	\$31.00
\$31.99	\$29.99	\$26.00	\$28.00	\$28.00
\$28.00	\$29.00	\$28.00	\$28.00	\$28.00
\$28.00	\$28.00	\$28.00	\$28.00	\$28.00

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

**DVD**



раунд эту штуку можно использовать только три раза. К сожалению, приходится отмечать, что даже эта фишка не всегда помогает эффективно бороться в некоторых случаях, появляющихся в игре из-за небольших просчетов разработчиков. Ведь, что ни говори, несмотря на очень даже приятный геймплей, над ним стоило бы поработать еще, так как явно становятся заметны некоторые недоработки, пожалуй, самой неприятной из которых можно назвать фишку с зажиманием бойца в углу; выбраться откуда, правда, можно, но, надо сказать, несколько сложно. В общем, поиграйте и сами поймете, о чем я говорю. А сделать это, я замечу от себя, стоит — гамеза

очень даже хороша, несмотря ни на что.

Понятное дело, было бы глупо ожидать, что **X-Men: MA**, как продукт особой направленности, не будет содержать в своих недрах кучу фенечек, предназначенных, по большей части, для фэнов популярных комиксов. В первую очередь упор сделан на стремление игроков открывать все возможные заставочки, арты и персонажей, часть которых хоть и присутствует на

экране выбора героя, но для, скажем, аркадного режима недоступна. Кстати, что поразительно, бойцов в игре на удивление мало — всего десять штук, что несколько удивляет, учитывая, что современному геймеру подавай всего побольше, особенно если это касается горячо любимых чудиков со страниц мультсериалов и комиксов. Ну и блестящих машинок, разумеется.

Для открытия всякого накопленного в игре хлама существуют два режи-

ма — Arcade Mode и Academy Mode. И если с первым все ясно без слов, то о втором можно наговорить ряд ве- щей, хотя, в принципе, можно обойтись и без этого. Academy Mode — фактически режим тренировок, более всего напоминающий то, что было реализовано в *Street Fighter EX 2 Plus*. То есть нам показывают ряд ударов, а мы должны их повторить нашим персонажем. Причем, если в недавнем «изке» акцент делался на суперы, то в **X-Men: MA** нас заставят копаться абсолютно со всеми возможными ударами, включая элементарщину вроде необходимых для выполнения задания перебора всех видов punch и kick, причем как стоя, так в прыжке и сидя. Достает весьма сильно и после пары прохождений от академических тренировок начинает мутить. И что кошмарно, другого способа открытия многих фишек, хранящихся в игре, нет. Фэнзы, я уже чувствую, повесятся, оценив, что им предстоит. И даже трейлер *X-Men: The Movie*, который разработчики запихнули в продукт и сделали доступным с самого начала, не особенно их утешит.

Так, ну, в принципе, я сказал практически обо всем, о чем собирался. Разве что вот о графике надо обронить парочку фраз. Она



достаточно приятна, во что нельзя было поверить, глядя на скриншоты с угловатыми фигурами, бьющими друг другу морды, что нам ранее демонстрировали. Поверьте, визуально это не третий *Tekken*, но нечто весьма симпатичное. Впрочем, внешность в **X-Men: Mutant Academy** в любом случае не главное. Можете проверить это сами. Вряд ли вы пожалеете, хотя вероятности этого, естественно, тоже исключать нельзя.

Александр Щербаков

## X-Men: The Movie

От такого фильма, как *X-Men: The Movie*, являющегося практически беспрецедентным переложением комиксов от Marvel на большой экран, фактически нельзя было ожидать не то чтобы чего-то сверхординарного, но и, можно сказать, даже приемлемого качества во всем, что не касается спецэффектов и экшеновых сцен, основанных опять же, на этих самых спецэффектах. То есть по всем прогнозам один из главных блокбастеров лета должен был стать, естественно, весьма и весьма успешным в прокате, но чуть ли близким к нулю с художественной точки зрения. Первое предположение, в принципе, подтвердилось, так как за месяц кассовые сборы фильма оказались на отметке в \$144 млн., со вторым же очень даже можно поспорить, ведь несмотря на свою четко развлекательную сущность и ориентированность на толпы фанатов, *X-Men: The Movie* — это действительно настоящий fun, причем отнюдь не слабый для своего класса (и это я подчеркиваю) даже если оценивать его по такому параметру, как сюжет.

Надо сказать, лично я не ожидал, что *X-Men: The Movie* окажется действительно стоящей работой, в которой есть на что посмотреть, есть что послушать, хотя и не будучи, само собой, раздавленным при этом смысловой нагрузкой фильма. Нельзя ведь забывать, что основан данный проект на комиксовой вселенной и изначально несет в себе какое-либо ядро, предназначенное для последующего переосмысления увиденного. Это ничто иное, как обыкновенные entertainment хорошего уровня исполнения, за которым можно хорошо расслабиться на почи- сика и получить искреннее удовольствие от продвижения по сюжетной линии, от общения персонажей и от ярких сцен с использованием тех самых FX, на которые угобили львиную долю нешуточного бюджета фильма, который просто не имел права провалиться.

Действие *X-Men: The Movie* вращается вокруг двух основных моментов. Первый — появление Wolverine (Hugh Jackman) и Rogue (Anna Paquin) в



Режиссер: Bryan Singer

Сценарий: David Hayter

Премьера в США: 14 июля 2000

Официальный сайт фильма: [www.x-men-the-movie.com](http://www.x-men-the-movie.com)

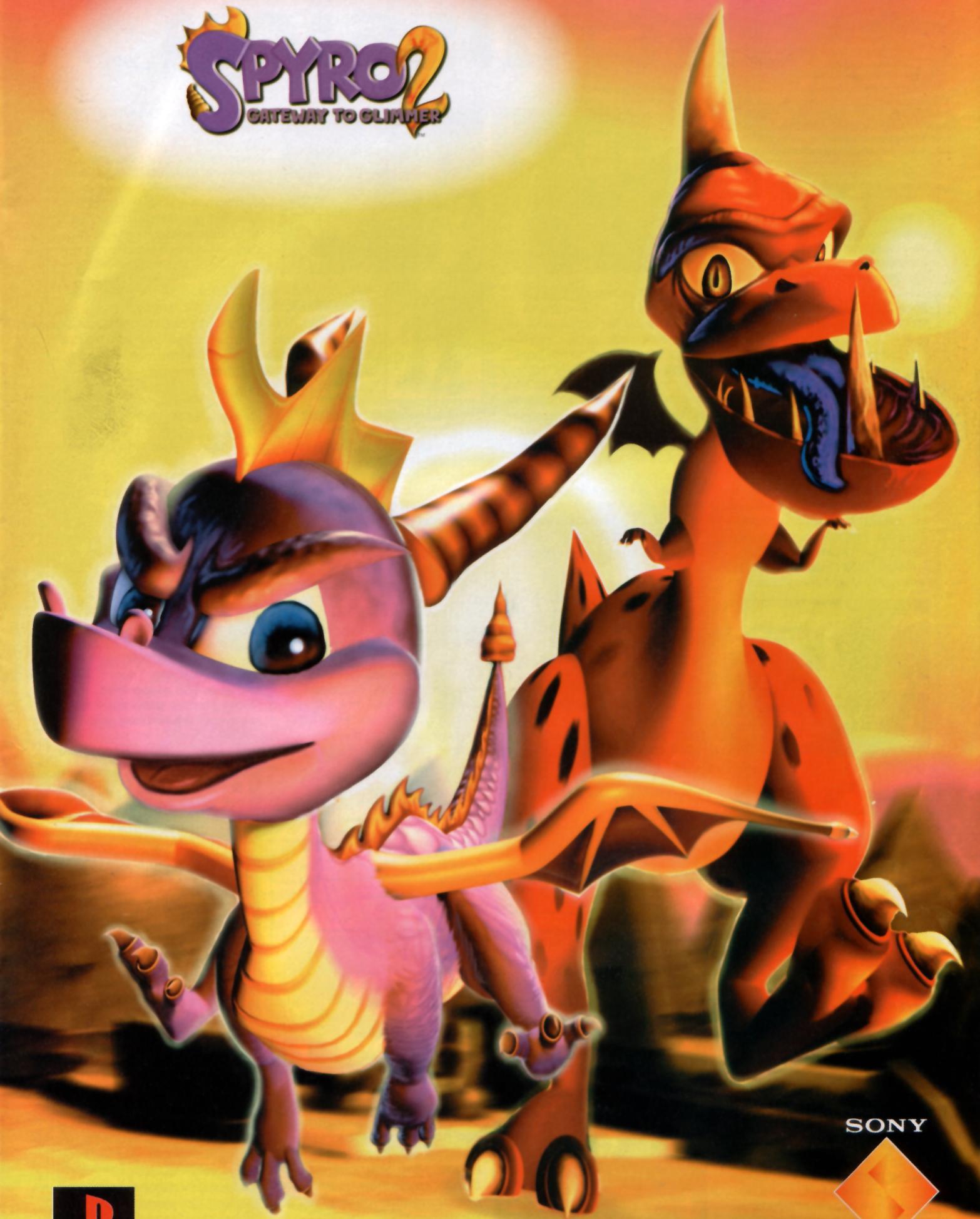
центре тренировки мутантов и их взаимоотношения. Второй — противостояние Professor Xavier (Patrick Stewart, известный по *Star Trek*) и Magneto (Ian McKellen). Помимо этого, зрителю станет свидетелем развивающейся вокруг этого совершенно необходимой борьбы между «хорошими мутантами» и «плохими мутантами» с последующей победой сами понимаете кого. Является это, на самом деле, как бы прелюдией к основной массе комиксов от Marvel, то есть, по сути, *X-Men: The Movie* является чем-то вроде призыва к тому, что имеют возможность читать поклонники приключений х-человечков. И, поверьте, на это реально интересно смотреть, вопреки возникающему порой ощущению излишней комиксовой притупленности некоторых частей сценария, а также несмотря на слишком уж убогие местами костюмы некоторых персонажей (в частности, Magneto), что вызывает удивление, зная сколько средств было вложено в данный проект.

Что повсеместно любят отмечать люди, хорошо знакомые с изначальным, то есть бумажным вариантом *X-Men*, а не только осведомленные, как многие наши читатели (хотя это совсем не недостаток) о существовании всяких Cyclops по различным капкомовским файтингам и проч., так это неплохую работу, проделанную David Hayter в том, что касается корректного переноса популярных у американского народа персонажей с их характером и взаимоотношениями на экран и, соответственно, актеров. Действительно, наблюдая, скажем, за Wolverine даже дотошному фэну нетрудно поверить, что это действительно Wolverine. Впрочем, спрашивается ради, надо отметить, что, скажем, несколько невыразительная игра некоторых актеров позволяет усомниться во «всамоделиности» (в комиксовом смысле) их героев. Правда, если брать Rogue, то тут надо оговориться, что ее образ изначально был несколько переделан, что, на самом деле, только пошло на пользу как персонажу, так и фильму, который, как ни крути, а действительно оказался по своему хорош. А значит поклонникам видеоигр я могу только порекомендовать ознакомится с *X-Men: The Movie*, как только представится такая возможность.

**X-MEN**  
www.x-men-the-movie.com  
7.14.00

# SPYRO<sup>2</sup>

GATEWAY TO GLIMMER



SONY



PlayStation

COMPUTER  
ENTERTAINMENT

# Front Mission 3

Жанр: turn-based strategy/simulation

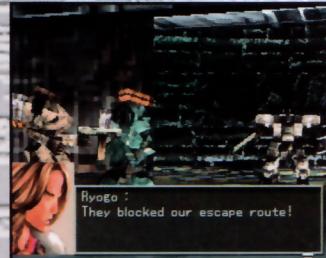
Издатель: Square

Разработчик: Square

Количество игроков: 1

Альтернатива: FF Tactics

Пошаговые стратегии стоят как игровой мир. Стого говоря, их появление восходит к изобретению игральных костей, так что этот вид игр насчитывает по самым скромным подсчетам больше тысячи лет. По этим меркам возникновение быстroredействующих процессоров, положивших начало стратегиям в реальном времени, произошло всего ничего - чуть больше десятка лет назад. Однако процесс создания RTS быстро приобрел массовые масштабы, так что со стороны может создаться впечатление, что пошаговые игры канули в небытие. Но любому мало-мальски играющему человеку ясно: никогда они не исчезали. Просто в силу почтенного возраста они весьма медлительны и серьезны: дай Бог, появится пять-девять игр в год. Зато каждый подобный проект - настоящее событие. Еще бы: ведь TBS (turn-based strategy) пользуются стабильным успехом у



ботает сестра Казуки. Будучи уверенным, что она погибла, друзья со своими wanzerами оказываются на месте катастрофы, где все и начинается... Откровенно говоря, сюжет не отличается особой ясностью, и сразу понять, что к чему, у вас вряд ли получится. Видимо, сказывается эрпээнное прошлое Square: страсть к запутанным, навороченным сюжетам - просто неискоренима! Но поскольку это боевая стратегия, не будем обращать слишком много внимания на все эти нелинейности фабулы, обстоятельные беседы с персонажами и развязки в ходе аж 70 (15 секретных) миссий. Будем воевать. Тем более что в FM3 это сделано на славу.

Перед каждым сражением вы выбираете 4 пилотов и роботов, которые будут принимать участие в бою. Игра позволяет вам тщательно экипировать каждого вашего wanzer-а, детально изучив его оборудование и боевое снаряжение. Оружия в FM3 предусмотрена просто куча - самого разнообразного и навороченного. Здесь вы найдете все необходимое как для

боя на минимальных дистанциях, так и для борьбы на средних и дальних дистанциях - от огнеметов, пулеметов, ракетниц до гранатометов и минометов. Сражение начинается после того, как вы разместите ваших wanzer-ов на поле битвы. Каждый из роботов обладает определенным количеством AP (action points), которые могут быть потрачены на передвижение или на стрельбу. По ходу игры у пилотов возрастает уровень опыта, который благотворно оказывается на всех их способностях и на количестве AP.

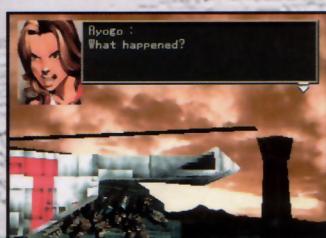
Одной из интереснейших, на мой взгляд, особенностей FM3 является наличие виртуальной сети, в которой пилоты имеют свой e-mail адрес, могут получать и посыпать письма, посещать различные сайты (ночно-



**Перед каждым сражением вы выбираете четырех пилотов и роботов, которые будут принимать участие в бою. Игра позволяет вам тщательно экипировать каждого вашего wanzer-а, детально изучив его оборудование и боевое снаряжение. Оружия в FM3 предусмотрена просто куча - самого разнообразного и навороченного. Здесь вы найдете все необходимое как для боя на минимальных дистанциях, так и для борьбы на среднем и дальнем расстоянии.**

любителей стратегических развлечений. Честно говоря, некоторые из них считают настоящими стратегиями именно только пошаговые...

Front Mission 3 от Square оказался настоящим подарком именно для них. Сюжет игры забрасывает нас в далекий 2112 год, где и происходят приключения главного героя, японского паренька Казуки Такемура, работающего пилотом-испытателем в компании Киришими Индастриз, специализирующейся на разработке военных технологий. Однажды он и его друг, пилотируя Wanzer-ов, т.е. боевых роботов, оказываются втянуты в мрачную аферу, как-то связанную с неожиданным взрывом на одном из заводов компании, где ра-



**После того, как вы сделаете свой ход, игра должна будет показать его последствия в полном 3D. И, несмотря на то, что эти сцены долго грузятся, посмотреть там есть на что.**

лу их немного, но к концу игры их становится столько, что запутаться очень легко), где можно заказать снаряжение и откуда можно скачать различные приколы: фони для рабочего стола вашего PC, тренировочные программы и т.д. Через Net вы можете поддерживать контакт с различными персонажами игры посредством электронной переписки, причем, если вы будете игнорировать

**Как и все произведения Square третья Front Mission (а также ее первая и вторая часть) отличается от подобной продукции западных компаний наличием в ней проработанных героев и развитой сюжетной линии.**

корреспонденцию какого-нибудь героя, то и он потеряет к вам всяческий интерес - прямо как в жизни!

В целом, игровой процесс оставляет ощущение продуманности и сбалансированности - благодаря динамичной смене событий, разнообразию миссий и зрелой концепции ведения боя. Графически игра вполне соответствует требованиям жанра, великолепно сделанные спецэффекты, интерактивные поля сражений (со сгорающими деревьями и разрушающимися объектами) и детально проработанные персонажи превращают игру в красивое удовольствие. Таким образом, на данный момент Front Mission 3 вполне заслуживает звания лучшей игры в своем жанре.

Иван Напреенко

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Красивая игра, подтверждающая тот факт, что массовая экспансия RTS не вызвала исчезновения пошаговых стратегий. Еще бы - настоящие герои так просто не сдаются! Рекомендуется как любителям сражений механических гигантов, так и всем ценителям продуманных игр.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Качественная, хотя и немного занудная пошаговая стратегия, которая обязательно понравится фанатам Square.



# THE LEGEND OF DRAGOON

OFFICIAL  
playstation  
Russia

®

<http://www.gameland.ru>





ГараДа  
УМерла?

OFFICIAL  
**PlayStation®**  
РОССИЯ

<http://www.gameland.ru>

SONY  
  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT



# HOGS OF WAR

**Жанр:** пошаговая стрелялка с элементами стратегии

**Издатель:** Infogrames Entertainment

**Разработчик:** Infogrames Entertainment

**Количество игроков:** 1-4

**Альтернатива:** Worms

Помните Worms?.. И вам нравилось, когда ваши бравые розовые солдаты превращали наглых вражеских червей в дымящиеся ошметки метками выстрелами из базуки (дробовика, пулемета, мортиры, минигана - нужное подчеркнуть) в упор? Вы испытывали эстетическое наслаждение от процесса подкладывания под

бравых червячков вам придется командаовать свиньями (да-да, свиньями), и, во-вторых, все виртуальные разборки будут происходить в полностью трехмерных ландшафтах (вместо вормсовского 2D).

...Однажды на далеком континенте Савстралазии, заселенной самыми что ни на есть чистокровными свиньями, случилось что-то вроде гражданской войны. Свин-сын пошел на сына-отца, свин-брата - на брата-свина. Различные выделившиеся группировки свиней борются за независимость и тотальное доминирование. Полуостров Свиняя Башка пошел-ополчился на остров Свиного Пойла (я, что ли, виноват, что



передвижения (типа танков) и многочисленные power-upы. Одним словом - все, что нужно для гарантированного приготовления шашлыка из свежей пороссятинки. Поскольку в игре предусмотрен multiplayer для 4 человек, это становится особенно актуально. Тем более, что теперь за процесс уничтожения вражеских хряков начисляются очки драгоценного экспириенса. А потом их можно с толком и расстановкой распределять на различные ценные скиллы ваших боевых свинок, превращая их в квалифицированных ин-

**Hogs of War** - это все та же концепция воюющих сторон встречаются в неком ландшафтном окружении, вооруженные разнообразными средствами взаимного уничтожения. Игровой процесс сводится к поочередным действиям ваших и вражеских солдат. На каждый ход отводится ограниченное количество времени, в течение которого ваш подопечный персонаж имеет возможность передвигаться и стрелять.

беззащитного противника динамика или мины замедленного действия? Вы не можете без сладострастной улыбки вспоминать беспомощное выражение лица (или как там это у червей называется) жалкого супостата, когда мощная взрывная волна от взрыва гранаты сталкивала его прямо в бездонные пучины океана? Вы скучаете по минным полям, на которые так приятно было уверенным ударом сталкивать ошеломленного вражеского червячка?

Да?! Во-первых, вам неплохо было бы обратиться к психиатру с жалобой на садистские фантазии. И, во-вторых, немедленно приобрести Hogs of War. Потому что это ваша игра.



Итак, судьба щедрой рукой разработчиков раздала разошедшись в боевом запале боровам аж 40 разнообразных видов вооружения плюс всяческие виды



Суть Hogs of War - это все та же ударная концепция Worms: команды воюющих сторон встречаются в неком ландшафтном окружении, вооруженные разнообразными средствами взаимного уничтожения. Структура игрового процесса сводится к поочередным действиям ваших и вражеских солдат (1 ход - 1 солдат). На каждый ход отводится ограниченное количество времени, в течение которого ваш подопечный персонаж имеет возможность передвигаться и стрелять. Так было в Worms. Так оно есть и в Hogs of War. "В чем же прикол?" - спросите вы. А в том, что, во-первых, вместо



мутновато. Естественно, все трехмерно, множество объектов, любопытные ландшафты, но... Ладно, не в графике счастье! Hogs of War совершенно потрясно озвучены - идеальная подборка звукового сопровождения и голосов самих хряков. Да! Свиньи на войне именно так и ругаются - это становится очевидно после сеанса игры в HoW.

Некоторых может отпугнуть тот факт, что прицеливаться стало значительно трудней. А вы что хотели - реализм требует жертв: это же трехмерное пространство, а не плоские утесы времен Worms. Тем не менее я уверен: те, кто въезжали в юмор "Червяков" и кому таможний игровой процесс был по кайфу, протащится и от Hogs of War. Итак, свиньи вышли на тропу войны. Встречайте!

Иван Напреенко

## РЕЗЮМЕ

### МИНЕНИЕ АВТОРА

**Worms**, они и в Савстралазии **Worms**. Пусть даже трехмерные и со свиньями на главных ролях. Но именно за это мы и ставим столь высокую оценку - уж больно мы любим солдатский юмор воюющих свиней.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Такие игры, как Hogs of War и Worms, обычно пользуются за-служенной популярностью. Тем не менее, благодаря своему тупому юмору нравятся они далеко не всем.

Показать великолепной графикой игрушка "Hogs of War" к сожалению не может. Однако в таких (примитивных) играх, как эта, она, собственно говоря, и не нужна.



Символы:

**Жанр:** action/ RPG  
**Издатель:** Square  
**Разработчик:** Square  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** MGS

Для поклонников ролевых игр нынешнее лето, словно наперекор погоде, испортившей заслуженный отпуск миллионам россиян, выдалось жарким. Япония только-только начала оправляться от очередного приступа безумия. Последняя "фантазия" (чудный каламбур получился), как всегда, произвела фурор, приведя восторженных фанатов в состояние, близкое к истерике, и снова побив все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. В Штатах за прошедшие три месяца на "родном" для всех Джонов и Мэри языке заговорили Secret of Mana, Devil Prism и многострадальная Koudelka. Даже консервативная старушка Европа не устояла и, преступив глупое табу, снисходительно выложила на прилавки старого света PAL'овские Legend of Dragoon и Vagrant Story. Ту самую Vagrant Story, Созданная гением Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno), VS без преувеличения является образцом того, как нужно делать Игры, игры с большой буквы, игры на века.

Действие Vagrant Story разворачивается в вымышленном королевстве Валендейя (Valendia) в так называемую эпоху альтернативного средневековья, которую сами разработчики

описывают как "времена, когда люди уже освоили обработку металла и книгопечатание, но все еще не разучились пользоваться магией и помнят вид живых драконов". В центре повествования судьба сэра Эшли Риота (Ashley Riot), воина ордена "Рыцарей-миротворцев Валендейи" (Valendia Knights of the Peace). Волю судьбы на плечи сэра Эшли па-

ла миссия по наведению порядка в имении герцога Валендейского - Бардорба (Bardorba), в отсутствие владельца осажденном и захваченном сектой еретиков под предводительством Сидни Лосстаро (Sydney Losstaro)...

Начавшись как типичный приключенческий роман конца девятнадцатого века, сюжетная линия VS незаметно

перерастает в эпическую фэнтезийную сагу, затем послушно золе сценаристов делает изящный реверанс в адрес научной фантастики, а то и вовсе окончательно путая игроков, трансмутирует в душеподавляющую мелодраму, но только для того, чтобы в следующий же миг напугать звериным осколком готического ужаса.

**Начавшись как типичный приключенческий роман конца девятнадцатого века, сюжетная линия VS незаметно перерастает в эпическую фэнтезийную сагу, затем послушно золе сценаристов делает изящный реверанс в адрес научной фантастики, а то и вовсе окончательно путая игроков, трансмутирует в душеподавляющую мелодраму, но только для того, чтобы в следующий же миг напугать звериным осколком готического ужаса.**



*Vagrant Story, еще в момент ее первого анонса, смогла привлечь к себе внимание своими стильными сюжетными видеовставками, сделанными на "движке" самой игры.*

тического ужаса. Причем, отдаю должное мастерству сценаристов, подобная мешанина жанров (порой балансирующая на грани фола) получилась на редкость гармоничной и увлекательной, а по психологическому воздействию на игрока может с легкостью дать фору иному новомодному блокбастеру. Недаром игровые издания по всему миру ставят Vagrant Story в один ряд с шедевром Хидэо Кодзима (Hideo Kojima) Metal Gear Solid (такой чести, напомню, не удостаивалась даже знаменитая Final Fantasy - VII).

Впрочем, изысканность сюжетной линии далеко не единственный плюс в активах Vagrant Story. То, что действительно делает игру шедев-



ром среди РПГ дня сегодняшнего, это непревзойденный по качеству игровой процесс. Изначально пла-нировавшуюся как action/RPG Vagrant Story на деле нельзя однозначно приписать ни к одному под-виду жанра. Действия в игре явно недостаточно, чтобы иметь в гра-ффе жанр приставку action, но, с другой стороны, назвать VS классической приставочной ролевой игрой тоже было бы неверно. Мацуно удалось создать уникальное произведение на стыке двух стилей, ядром которого стала весьма необычная боевая систе-ма, построенная на типично AD&D'шном использовании характеристики персонажей. Как сэр Эшли, так и его про-тивники имеют ряд основных характеристики, таких как: Risk Points, Battle Abilities, Character Class и Character Affinities, совокупность которых определяет не только слабые и сильные сто-роны персонажа, но также влияет на то, как часто и с какими именно монстрами придется сражаться игроку.

Вообще, на фоне прочих кон-курентов поединки в Vagrant Story выделяются прежде всего гибкостью и отсут-

ствием шаблонности. В процессе боя игрок волен сам выбирать не только противника, которого атакует, но также часть тела, куда будет нанесен удар, и это позволило внести в игровой процесс целую но-вую грань - уязвимые точки. То есть теперь, снеся какому-либо бедолаге монстру голову, вы вправе ожидать немедленной и безговорочной ги-

дав, к примеру, меч "одним махом семерых гномов побиваю" или копье "для охоты на эльфов". Кста-ти, некоторые классы-негодяи имеют иммунитет против опреде-ленных типов оружия, забывая о чем категорически не рекомендуется. Впрочем, на каждую силу найдется своя слабость, так что дерзайте, экспериментируйте (или, если

дели и не раз, но все равно - впе-чатлят). Один из тех редких слу-чаев, когда реальная игровая гра-фика может на равных посостязы-ться с концепт-артом художников-раз-работчиков. Превосходный дизайн персонажей (за который, кстати, от-вечал Акихико Ёсида (Akihiko Yoshida), подкрепленный прекрас-ной анимацией и впечатляющими

**Волны ходившим ранее слухам, время, необходимое для прохождения игры, составляет порядка 30 часов (против объявлений ранее 7-ми). Но, что еще более важно, сама игра построена таким образом, чтобы у играющего был стимул пройти ее несколько раз. После первого прохождения перед героическим сэром Эшли предстанут новые (недоступные ранее) темницы, боссы, оружие и прочие приятные сюрпризы.**

бели оного. Иными словами, в VS один удачный удар (я почти не преувеличиваю) может решить ис-ход сражения, и это превращает бой из бездумного нажатия кнопок в

бам недосуг этим заниматься, загля-дните за подсказкой в наше прохож-дение). Благо Ясуми Мацуно предос-тавил нам достойное поле для прак-тических упражнений. Вопреки ходившим ранее слухам, время, необ-ходимое для прохождения игры, составляет порядка 30 часов (про-тив объявлений ранее 7-ми). Но, что еще более важно, сама игра построена таким образом, чтобы у играющего был стимул пройти ее несколько раз. После первого про-хождения перед героическим сэром Эшли предстанут новые (недоступ-

фонами. Стильные спецэффекты и мрачная "готическая" палитра. На-чальный же пятиминутный ролик вообще достоин того, чтобы войти в анналы истории PlayStation.

Но это еще не все. Отличная игра от Ясуми Мацуно - значит игра от-личная во всех аспектах. Музыка, не обиженная вниманием мастера, вышла из подполья, перестав быть второстепенным довеском к игрово-му процессу, зажив полноценной самостоятельной жизнью. Прекрас-ные мелодии (в последний раз я ис-пытывал такой восторг, когда раз-добыл Creid - альбом ремиксов к Xenogears), подкрепленные отлич-ными звуковыми эффектами. Не без доли преувеличения, но и не кривя особо душой, могу сказать: именно так должна звучать реальность. Реальность, в которой, несмотря на всю ее виртуальность, так и тянет оставаться еще на часок.

**С наилучшими пожеланиями  
Алексей Ковалев  
<apposai@mail.ru>**



изящную дуэль, где побеждает не грубая сила, а умение. Впрочем, по-добрая система имеет и свои недос-татки. Точнее, недостаток один, но весьма существенный. Так как Vagrant Story игра реалистичная (с поправкой на общую фентезийную концепцию), эффект уязвимости распространяется не только на мон-стров, так что, получив в голову болт из арбалета, не ждите, что сэр Эшли вскочит на ноги и, как ни в чём не бывало, побежит дальше, подобные происшествия в VS обыч-но заканчиваются гибелью героя.

Интересен и выбранный Square под-ход к снаряжению персонажа. Ору-жие наносит определенный ущерб противнику, степень которого раз-лична для каждого вида врагов. Причем, по мере использования оружия против какого-либо опреде-ленного типа монстров убийная си-ла оного (оружия) возрастает прямо пропорционально количеству по-бежденных недругов. Говоря проще, оружие можно "раскачивать", соз-



**Гениальная работа художников и програм-мистов сделали в VS практически невозмож-ное: превратив недос-татки PSX в ее досто-инства, они "родили" на свет шедевр.**

ные ранее) темницы, боссы, оружие и прочие приятные сюрпризы, что после кончившихся "ничем" Xenogears и Final Fantasy-VIII не мо-жет не радовать.

Теперь поговорим о технике и, прежде всего, о графике. Не буду говорить банальностей вроде "тако-ко вы на PSX еще не видели!". Ви-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Одна из немногих игр от Square, которую хочется приобрести ради самой игры, а не из-за назва-ния с красным треугольником. Именно так, и никак иначе, надо делать настоящие ролевые иг-ры. Заслуженный триумф Ясуми Мацуно - Vagrant Story должна быть в коллекции каждого пок-лонника жанра.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9

**9.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Одно из самых интересных творений за всю историю жанра и, скорее всего, лучшая игра для PlayStation этого года. Нужно купить каждому.



# ARMORINES

**Жанр:** first person shooter  
**Издатель:** Acclaim  
**Разработчик:** Probe Entertainment  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Quake II

Великий день, день, когда на PlayStation пришел Quake II, возвестил собой начало новой эры. Разрушив миф о невозможности мирного сосуществования PSX и трехмерных "шутеров", ID положила начало экспансии FPS на PlayStation. Число боевиков с видом "из глаз" множится с каждым днем, при этом, к сожалению, количество игр зачастую идет в разрез с их качеством, ярчайшим примером чему стал последний опус от Probe - Armorines.

Сделанная на основе популярной где-то там графической новеллы (говоря проще - комикса), Armorines трогательно и немного навязчиво окунает игрока в мир мрачного будущего несчастного человечества. Завязка бесхитростна: армия крутых насекомых-мутантов, объявившаяся в Сибири (прямо-таки гордость за родину просыпается), жрет все и вся, никого не щадя.



Цветовая гамма, используемая в этой игре, вызвала массу нареканий со стороны игровых критиков.

счету мир мрачного будущего несчастного человечества.

Завязка бесхитростна: армия крутых насекомых-мутантов, объявившаяся в Сибири (прямо-таки гордость за родину просыпается), жрет все и вся, никого не щадя. Понятное дело, никто и ничего не делает не в состоянии, кроме двух крутых ученых, облачившихся в опять-таки крутые секретные бронекостюмы. Что получается? Правильно! Крутя миссия по спасению Земли от кровожадных крутых насекомых. Ну как? Этого достаточно?

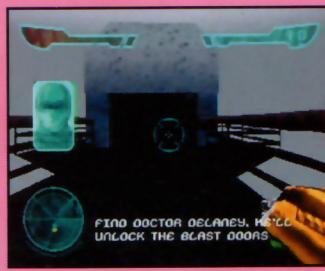
но? Для шутера более чем, удивляет лишь одно: как же мало, оказывается, требуется от комикса, чтобы стать популярным.

Теперь перейдем непосредственно к игре. Начну с того, что мне понравилось (так будет проще). Как ни удивительно, но в качестве бездумной стрелялки, чтобы убить вечер, Armorines довольно привлекательна. Правда, правда! А теперь, раз уж обещал, расскажу о том, что мне не понравилось. В общем-то, много всего. Игровой процесс удивил. Сядешь вечером поиграть. Вроде весело, но через пятнадцать



Сделанная на основе популярной где-то там графической новеллы (говоря проще - комикса), Armorines трогательно и немного навязчиво окунает игрока в мир мрачного будущего несчастного человечества. Завязка бесхитростна: армия крутых насекомых-мутантов, объявившаяся в Сибири (прямо-таки гордость за родину просыпается), жрет все и вся, никого не щадя.

минут начинаешь зевать, через полчаса клюешь носом, а еще через мгновение просыпаешься от сигнала будильника, возвращающего, что уже утро. Несбалансировано все как-то, не по-людски. Графика, опять-таки, на любителя. Вот вы, к примеру, любите серый цвет? Если да, то Armorines ваша игра, потому что стараниями Probe виртуальный мир получился настолько



Наибольшее неудовлетворение в проекте Armorines у многих игроков вызывала ее графическая часть, которая, в принципе, не соответствует нынешним стандартам качества в играх для PS.

серым, насколько это позволили ресурсы PlayStation, а позволили они многое. Впрочем, лично я ничего против подобной палитры не имею. Вполне можно привыкнуть, вот с дизайном уровней ужиться было куда труднее. О классики прямых линий, гении запутанных форм, куда вам до современных мавевичей и шагалов из Probe. Им бы на выставках награды получать, а они прозябают, шутеры вяют. Бедняги. Кстати, в игре целых четыре мира Jungle, Egypt, Siberia (О, да!!!), Alien Hive и Lava аж по четыре уровня каждый. А это значит (вдруг кому-нибудь лень считать), что мучаться игроку придется целых двадцать уровней. Вот только стоит ли это делать? По-моему, нет. Что, все так плохо? - спросите вы. Скажу честно - очень. Не хотел бы я увидеть нечто подобное еще раз (вот только,

нужном чую, придется). Впрочем, чтобы сохранить хоть какую-то видимость объективности и дать игре шанс, скажу, что управление в Armorines на высоте. Особенно, если освоиться со своеобразной системой прицеливания. Вот только вряд ли кто захочет это делать (а если и захочет, то я настоятельно не рекомендую). Почему? А вот это уже вопрос не ко мне, а к Probe.

Алексей Ковалев  
[happosai@mail.ru](mailto:<happosai@mail.ru>)

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Если вам захотелось приобрести Armorines, не откладывая обратитесь к психоаналитику (говорят, современная медицина может творить чудеса). Поверьте на слово, это самая полезная рекомендация из тех, что я когда-либо давал на страницах нашего журнала.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3

5.0

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Одна из самых спорных игр для PS последнего времени. Игра в нее, на самом деле, можно, однако ее проблемы уж очень сильно мешают это делать.



# TAKTUKA

44

## Vagrant Story

44



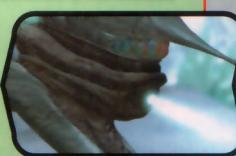
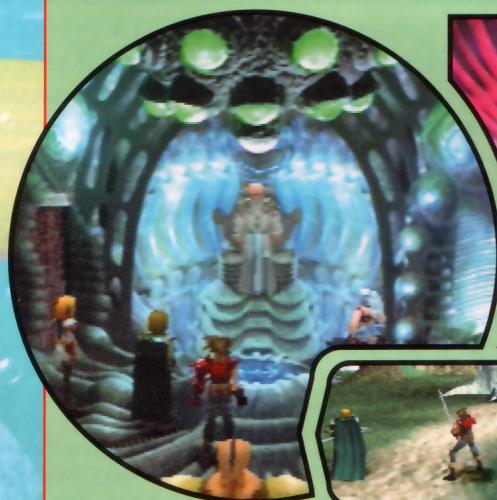
Мы решили сконцентрировать ваше внимание на решении самых сложных задач VS, потому что написать полное прохождение этой игры нереально...



56

## Legend of Dragoon

56



Вторая часть прохождения популярной японской ролевой игры Legend of Dragoon познакомит вас, наверное, с самыми интересными ее моментами.

PlayStation

Данила Стрелков

# VAGRANT STORY

Советы по прохождению игры



Vagrant Story можно вполне заслуженно назвать одной из лучших ролевых игр последнего времени. Это и не удивительно, Square умеет делать игры. В этом эпохальном произведении идеально сочетается все: сюжет, боевая система, разнообразие инвентаря и магии, огромное количество противников и возможность проходить игру снова и снова, не теряя к ней интереса, а, наоборот, приобретая его.

Сразу стоит сказать, что Vagrant Story – очень длинная игра, поэтому привести ее полное прохождение можно лишь заняв весь журнал (чего никто не позволит сделать). В этих советах я постарался описать тактику борьбы с боссами, встречающимися при самом первом прохождении игры. Но начать, пожалуй, стоит не с них, а с нескольких пояснений по возможностям Эшли Райота.

## Средства уничтожения

Каждое оружие в игре имеет ряд характеристик, которые развиваются по мере использования и о которых стоит сказать поблобнее.

Во-первых, по мере того, как вы глушите оружием один из классов врагов, у этого лезвия растет уровень повреждений против подобного класса. В игре всего 6 классов противников: Human, Beast, Undead, Phantom, Dragon и Evil. В информации по оружию отражается уровень дополнительного урона, наносимого каждому

из классов, в виде цифр (плюс сколько-то или минус сколько-то). Если где-то показатель растет, то в другом месте он будет уменьшаться, причем я заметил, что смежный с используемым класс уменьшается медленнее остальных. Отсюда возникает мысль: вы можете носить с собой лишь 3 единицы вооружения, каждая из которых будет натренирована на 2 класса врагов, соответственно Human/Beast, Undead/Phantom и Dragon/Evil. Так и место экономите, и оружие менять реже приходится.

Во-вторых, существуют показатели дополнительных повреждений от силы одного из

магических элементов: Огонь, Вода, Земля, Воздух, Свет и Тьма. За этими показателями я особо не следил. Даже если они не велики, их можно повысить специальной магией или постановкой некоторых бриллиантов.

И, наконец, каждое оружие имеет атрибуты, которые иногда дают дополнительную выгоду при атаке в определенную часть тела: Piercing, Edged и Blunt (колющие, режущие и тяжелые тупые предметы).

Все эти характеристики и атрибуты необходимо брать во внимание при борьбе с раз-

личными классами противников, иначе можно потерять больше, чем приобрести.

### Break Arts

Но и это еще не все. У *Ashley* есть великолепная особенность — он постоянно вспоминает боевые приемы из давно забытой жизни наемного убийцы. Для каждого типа оружия Эшли может вспомнить четыре ступени так называемых *Break Arts*. В чем же их смысл? *Break Arts* — полумагические атаки, выполняемые с помощью определенного типа оружия. Они не дают повышения риска, однако имеют неприятный побочный эффект — после выполнения любого такого приема Эшли теряет фиксированный объем здоровья. Радиус поражения у *Break Arts* значительно шире, чем у обычных атак. Иногда особо резвого противника можно достать только при помощи этих способностей.

### Атакующие комбай и защитные возможности

После победы над Минотавром Эшли вспомнил еще одну приятную особенность — оказывается, он умеет комбинировать удары в длинные цепи, а также защищаться с использованием своих хорошо натренированных навыков.

В меню, вызываемом кнопкой , объявляется подменю, в котором можно назначить атакующие и защитные умения на три кнопки джойстика. Все что вам нужно будет делать это нажимать на них по очереди в определенные моменты атаки на противника или защиты от его нападения. Моменты эти отмечаются восклицательным знаком, но нажимать надо точно в момент его появления, но если не попали, не унывайте, игра вам будет говорить — поспешили вы или опоздали, так что можно будет потренироваться и научиться делать все вовремя. При защите вы сможете применить лишь одно умение за раз, а вот атакуя... В принципе количество цепочек в атакующих комбинациях неограниченно, единственная преграда — расчет момента нажатия на ту или иную кнопку. Но как и в случае с *Break Arts*, существует и оборотная сторона медали. С каждой новой цепочкой в комбе растет и риск, причем чем больше цепочек вы делаете, тем быстрее он повышается, а значит падает процент удачных попаданий, уменьшается наносимый урон и появляется возможность быть убитым одним критическим ударом противника. Если где-то прибудет, то где-то и будет.

### Типы Оружия

В игре существует девять различных типов оружия, которое вы можете использовать (плюс, конечно, можно биться голыми руками). Ниже я опишу каждый тип с его сильными и слабыми сторонами.

#### Кинжал (Dagger)

Тип: *piercing*, для одной руки.

Силен против восставших из мертвых, однако несколько слабоват в борьбе с классами *Beast*, *Evil* и *Phantom*. Радиус атаки — 1-2.

#### Меч (Sword)

Тип: *edged/piercing*, для одной руки.

Очень эффективное оружие против классов *Beast* и *Human*, однако в случае борьбы с Драконами может подкачать. Радиус — 3-4.

#### Тяжелый Меч (Great Sword)

Тип: *edged*, двуручный.

Замечательная вещь для шинковки огнедышащих тварей, зато на остальных применять не стоит, можно найти и получше. Радиус — 6-7.

#### Топоры и Булавы (Axe and Mace)

Тип: *edged/blunt*, для одной руки.

Средненький тип вооружения, который в принципе можно использовать против любых противников. Вот только с мертвецами придется повозиться, тут такое оружие не очень действенно. Радиус — 3-4.

#### Тяжелый Топор (Great Axe)

Тип: *edged*, двуручный.

Обычный середнячок (не по объему повреждений, а по плюсам в борьбе с тем или иным классом), ничего примечательного в этом оружии нет. Радиус — 6-7.

#### Посох (Staff)

Тип: *blunt*, для одной руки.

Приличная вещь для борьбы с ходячими мертвецами, а вот на людей действует похуже. Радиус — 3-4.

#### Тяжелая булава (Heavy Mace)

Тип: *blunt*, двуручная.

Крушить людей такой ударной мощью одно удовольствие, а на всех остальных действует средненько (естественно, по сравнению с уроном людям). Радиус — 6-7.

#### Копье (Polearm)

Тип: *piercing/blunt*, двуручное.

Неплохое подспорье в битве с классом *Dragon*, хорошо колет в голову. Все остальное на среднем уровне. Радиус — 7-8.

#### Арбалет (Crossbow)

Тип: *piercing/blunt*, двуручный.

Великолепная вещь для битвы со зверем, особенно летающим, хотя можно использовать против других классов, учитывая замечательный радиус поражения. Радиус — 8-9.

#### Безоружный бой

Тип: *blunt*, одна рука.

Хуже некуда. Я даже не знаю, стоит ли вообще пользоваться кулаками, когда игра изобилует вооружением. Радиус — 1.

Все это очень хорошо, однако, пожалуй, самым интересным элементом игры являются...

#### Мастерские

В этих комнатах вы можете делать из наличествующих у вас предметов новое оружие, броню и щиты. Все что от вас требуется — это разобрать на части имеющиеся у вас средства тотального уничтожения и потом соединить два металлических куска в новый. Количество комбинаций просто умопомрачительно, ни в одной игре я такого не видел. Этот процесс сразу затягивает, поскольку постоянно хочется получить что-то более мощное, более красивое. Кстати, можно ме-

нять не только вид оружия или доспехов и его тип, при перековке существует вероятность получить новый металл. По степени прочности и силы типы металла располагаются следующим образом: *Bronze* (самый слабый), *Iron*, *Hagane*, *Silver*, *Damascus* (еще есть *Leather* на доспехи и *Wood* на щиты). Все это можно переплавлять для получения новых средств разрушения живой и неживой материи. Правда, вот при первоначальном прохождении игры вы не сможете сделать себе лучший меч из *Damascus*, поскольку у вас не будет мастерской, в которой вы сможете плавить все материалы.

Собственно мастерских всего шесть и расположены они на разных уровнях игры:

#### Work of Art

*Catacombs*, зайти можно из *The Withered Spring*.

В самой первой мастерской можно работать со следующими материалами: *Wood*, *Leather*, *Bronze*.

#### The Magic Hammer

*Town Centre West* (северная сторона), войти в него можно из *The Rene Coastroad*.

Все для работы с *Bronze* и *Iron*. Именно в этой мастерской можно первый раз сделать себе оружие и доспехи из металла *Hagane*. Чем быстрее вы обзаведетесь таким типом вещей, тем лучше.

#### Keane's Crafts

*The Keep*, вход со стороны *The Warrior's Rest*. В этой мастерской вы сможете поработать с *Bronze*, *Iron* и *Hagane*.

#### Junction Point

*Town Centre East*, зайти из *Rue Crimnade*. Здесь есть инструменты для обработки *Wood*, *Leather*, *Bronze*, *Iron* и *Hagane*, вот только нужно иметь *Cattleya Sigil*, чтобы открыть дверь.

#### Metal Works

*Town Centre East*, вход со стороны *Rue Fisserano*.

Обработка *Silver* и *Damascus*.

#### Godhands

*Undercity West*, зайти из *Bite The Master's Wounds*.

Поработайте с *Wood*, *Leather*, *Bronze*, *Hagane*, *Silver* и *Damascus*, но только после первого прохождения игры.

#### Магия

Ну как ролевая игра может обходиться без магических способностей. Вот и Эшли дали возможность быть врагов не только оружием, но и различными видами заклинаний.

В игре присутствуют 4 класса заклинаний, каждый из которых служит своей функции.

*Shaman* — этот класс содержит в себе разнообразные лечебные и восстанавливающие заклинания. Возможно, именно ими вам придется пользоваться чаще всего.

*Warlock* — здесь есть все заклинания для создания мелких пакостей или, наоборот, помощи. Открыть магический замок, наслать



проклятье на врага или увеличить свою ловкость — все это может магия данного класса.

**Enchanter** — ваше оружие не наносит достаточно повреждений? Ваши доспехи не выдерживают магических атак? Тогда используйте заклинания из этого класса, они помогут.

**Sorcerer** — а вот здесь содержится атакующая мощь любого мага: молнии, метеоры, взрывы, да все что душе угодно. Кастуйте это на врага, и мало ему не покажется.

Ну а теперь пора перейти к главной части этого описания, а именно к тактике борьбы с самыми злыми и трудно убиваемыми врагами в игре — боссами.

## ВВЕДЕНИЕ

### The Manor Chapel

Тренировочный Босс: Wyvern

HP 83 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Fire Breath

Судя по торчащим отовсюду копьям, этой зверюге уже знатно досталось ото всех. Соответ-



ственно, это чудище очень слабое и много ударов не вынесет, нескольких хороших ударов в область головы хватит для отправки его в мир иной. Да, и даже не надейтесь, что все остальные Виверны будут такими же слабенькими, остальных до вас никто не кромсал.

### WINE CELLAR

### The Gallows (вход из Blackmarket of Wines)

Босс: Minotaur

HP 275 / MP 5

Класс: Beast

Специальные атаки: Giga Rush

Получаете: Chamomile Sigil, Grimoire Guerir (Заклинание Shaman, Heal), Grimoire Debile (Заклинание Sorcerer, Degenerate)

Класс этого существа подразумевает использование оружия, которым вы были летучими мышами и волков. Огроменная дубина Минотавра достанет вас в любой части комнаты, поэтому сразу бегите к нему и начинайте атаковать.

Даже вблизи вам с трудом будут удаваться попадания в другие части тела Минотавра, кроме ног. Однако у него на ногах самая мощная защита, поэтому старайтесь цепляться в руки или в голову, в зависимости от того, каков процент попаданий. Если монстру удастся хорошо понизить ваше здоровье, используйте лечащий предмет (с атрибутом Cure), причем делайте это через клавишу **12**, так значительно быстрее.



На самом деле этот босс не такой и сложный, если вам удастся избежать его специальной атаки **Giga Rush**. Бейте его посильнее, и долго он не простоянет.

### The Hero's Winehall (вход из The Greedy One's Den)

Босс: Dullahan

HP 180 / MP 30

Класс: Evil

Специальные атаки: кастует Degenerate

Получаете: Elixir of Queens, Elixir of Mages, Grimoire Lux (Заклинание Warlock, Spirit Surge)

У этой ходячей консервной банки явные проблемы со средней частью корпуса (**abdomen**), однако все зависит от оружия, которым вы пользуетесь. При использовании оружия с атрибутом **Piercing** наносится больший ущерб, но процент удачных попаданий значительно ниже. Если вы не можете попасть в **abdomen**, бейте в любую часть тела, у консервных банок везде проблемы с колющими предметами.

Лучше не использовать комбы, если не проходит первый удар. При использовании комб очень быстро растет показатель риска (**RISK**), что приводит к получению большего урона от длинного меча **Dullahan'a** (помогают предметы, уменьшающие риск). Также неплохо попробовать **Impact Guard** в качестве защитной способности, это в два раза уменьшит повреждения (если, конечно, нажать кнопку в подходящий момент). Если



здоровье падает ниже середины, используя магию Heal, благо она тратит мало MP.

## CATACOMBS

### The Beasts' Domain (вход из Hallway of Heroes)

Боссы: 2 Lizardmen

Lizardman 1

HP 240 / MP 25

Класс: Dragon

Получаете: Glaive (B), Knuckles (I), Grimoire Antidote (Заклинание Shaman, Antidote), Elixir of Queens

Lizardman 2

HP 240 / MP 25

Класс: Dragon

Получаете: Spear (I), Cuirass (L), Lily Sigil

Специальные атаки: нет

Ничего сложного, просто бейте этим тварям в область головы и вы прикончите их довольно быстро. Страйтесь не выпускать их из радиуса действия вашего оружия и бейте, бейте...

## SANCTUM

### Hall Of Sacrilege (вход из Hallowed Hope)

Босс: Golem

HP 240 / MP 15

Класс: Evil

Магическая принадлежность: Земля (Earth)

Специальные атаки: Granite Punch

Получаете: Cure Bulb x 2, Elixir of Dragoons, Grimoire Ameliorer (Заклинание Sorcerer, Prostasia)

Здесь есть два варианта действий:

1. Заманите Голема к ступеням и бейте оттуда, так вы получите больше возможностей для прицеливания в различные части тела.

2. Просто бегите к нему сразу после начала боя и бейте по ногам и рукам. Долго он не протянет.

Страйтесь держаться к Голему как можно ближе, поскольку в этом случае он не использует магические атаки и просто бьет вас своими руничами. Держите здоровье на приемлемом уровне и страйтесь не особо повышать показатель риска.

### The Cleansing Chantry (вход из Advent Ground)

Босс: Dragon

HP 480 / MP 0

Класс: Dragon (с чего бы вдруг)

Специальные атаки: Thermal Breath, Tail Attack

Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Sages, Grimoire Analyse (Заклинание Sorcerer, Analyze)

Несмотря на то, что драконы в основном бывают огнедышащими, этот не имеет магической принадлежности даже к Огню (Fire), а соответственно, и магия Воды (Water) не наносит против него дополнительного урона. Радиумнее всего в данном случае использовать чисто физические атаки. У всех драконов слабыми местами являются голова и хвост, туда и надо метить. Стоит сказать, что оружие с атрибутом Piercing наносит дополнительный вред при ударе в голову Дракона, а Edged — в

хвост, правда, вот добраться до хвоста довольно проблематично, поскольку подлый дракон частенько прерывает ваш бег своей атакой, в результате чего вновь оказывается к вам лицом.

Вам вряд ли удастся убить эту тварь при помощи одной цепи комб, поэтому не используйте в одной атаке более 2-3 комб, а лучше просто бейте по одному разу. Если показатель риска сильно повысится, используйте предметы, понижающие его уровень, иначе вам несдобровать.

Постарайтесь держаться под головой этого дракона, в этом случае он не будет использовать свою магическую атаку огнем, поскольку вы ближе минимального радиуса, а все остальные его атаки наносят относительно небольшой урон, и тот только физического плана.

Также постарайтесь уменьшать вред от Tail Attack при помощи защиты Impact Guard, только нажимать соответствующую клавишу надо не в момент, когда хвост проносится над вашей головой, а когда он делает небольшой виток и опускается прямо на вас. Правильное нажатие приведет к уменьшению довольно большого вреда. Для справки, этой защитной способностью вам придется довольно часто пользоваться на протяжении всей игры.

## TOWN CENTRE WEST (Северный берег)

### Tircolas Flow (вход из Rue Mal Falilde)

Боссы: Father Duane, Sarjik и Bejart

Класс: Human

Специальные атаки: Poison Mist (Duane)

Father Duane, Crimson Blade cleric lieutenant  
HP 250 / MP 100

Получаете: 'Magnolia Frau' (S) Wizard Staff, Wizard Robe, Crimson Key, Grimoire Demolir (Заклинание Warlock, Explosion), Grimoire Clef (Заклинание Sorcerer, Unlock)

Sarjik, Crimson Blade swordsman  
HP 180 / MP 70

Получаете: Rapier (I), Mana Root x 3  
Bejart, Crimson Blade halberdier  
HP 190 / MP 55

Получаете: Guisarme (B), Cure Root x 3

Противники здесь поступают довольно умно: Sarjik и Bejart подбегают, делают по одному удару и отходят, а Duane держится на достаточно большом расстоянии и использует заклинания. Тактика убийства данных индивидов предельно проста, сначала заманите вниз мечников и там их разделайте по одному (к этому моменту у меня была в наличии атакующая способность к парализации, которую я с радостью включал в цепь комбинаций). Затем поднимитесь наверх и прикончите Duane несколькими комбинациями ударов. Кстати, он будет использовать заклинание Poison, так что либо лечитесь, либо добивайте его пока действует яд. Главное не допускать критического понижения здоровья.



## ABANDONED MINES B1

### The Battle's Beginning (вход из The Suicide King)

Босс: Wyvern

HP 340 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Fire Breath

Получаете: Hyacinth Sigil, Cure Tonic, Grimoire Ignifuge (Заклинание Enchanter, Pyro Guard)

Стоит сказать, что эта тварь, в отличие от остальных представителей данного класса, менее устойчива к оружию с атрибутом Blunt. Однако это не означает, что ее трудно убить другими типами лезвий. Действуйте так же, как вы поступали с предыдущими крылатыми врагами — бейте в голову или хвост. Будет трудно, но никто и не обещал легкой прогулки.

## The Smeltry (вход из Everwant Passage)

Босс: Fire Elemental

HP 320 / MP 140

Класс: Phantom

Специальные атаки: Fireball

Получаете: Grimoire Flamme (Заклинание Warlock, Flame Sphere), Elixir of Queens, Mana Tonic

Наденьте Salamander Ring для повышения сопротивляемости Огню (Fire) и, соответственно, Fireball'ам. На оружие необходимо прикрепить бриллиант Undine Jasper, что даст дополнительную силу Воды (Water) и увеличенную мощь против Огненных существ. В дополнение к этому используйте заклинание Frost Fusion из раздела Enchanter, чтобы дать оружию еще больше магии. И не забывайте, что всегда необходимо кастовать заклинание Analyse для определения слабых сторон противника. Выбирайте цель для атаки в соответствии с результатами анализа — найдите баланс между объемом наносимого





урана и процентным показателем удачных попаданий.

### Traitor's Parting (вход из Pray To The Mineral Gods)

Босс: Ogre

HP 540 / MP 35

Класс: Beast

Специальные атаки: использует заклинание *Degenerate*

Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Kings, Grimoire Rempart (Заклинание *Enchanter*, *Terra Guard*)

Не смотрите на то, что это чудо похоже на гуманоида, сразу доставайте оружие против зверей (**Beast**) и на всякий случай используйте на себя заклинание *Prostasia* для повышения защитных и атакующих качеств.

Огре очень быстро передвигается, его тактика пропасти до безобразия — слизнуться, ударить и быстро выйти из зоны поражения. Рекомендую несколько раз долбануть его со всего маху по ногам, чтобы уловить скорость перемещения. После этого метните в голову и руки, именно эти части тела Огре наиболее уязвимы. Да, и не пытайтесь крутив против него комбы, он к ним крайне устойчив, и вы скоро заметите, что постоянно промахиваетесь уже на второй цепи комбинации. Лучше бить отдельными ударами или *Break Arts*. Чем быстрее вы его завалите, тем лучше.

### UNDERCITY WEST

#### Underdark Fishmarket

Босс: Giant Crab

HP 420 / MP 0

Класс: Beast

Магическая принадлежность: Вода (Water)

Специальная атака: *Aqua Bubble*



(*lightning*) будут наносить очень ощущимый урон.

Оружием с атрибутом *Blunt* хорошо бить краба по панцирю, а вот *Piercing* больше всего годится для его разросшегося рта.

Чуть было не забыл, если на вас надето кольцо *Salamander Ring*, вам лучше его по-быстрее снять, иначе крабовое заклинание *Aqua Bubble* будет существенно портить вам настроение.

### SNOWFLY FOREST

#### Return to the Land (вход из Fluttering Hope)

Босс: Earth Dragon

HP 510 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: *Acid Breath*, *Tail Attack*

Получаете: *Bronze Key*, Grimoire Parebrise (Заклинание *Enchanter*, *Aero Guard*), *Vera Potion*

Похоже, тут создатели игры переборщили с бронированием монстра. Этот дракон получает очень мало повреждений от любых видов оружия, и на него плохо действуют атаки Воздуха и Молнии, хотя его магическая принадлежность заявлена как Земля (**Earth**). Опять же оружием с *Piercing* эффективнее бить его по голове, а с *Edged* — по хвосту. Магия *Earth Dragon* значительно сильнее, чем у встречавшихся ранее на этом уровне Василисков. Выбор остается за вами: либо используйте защиту *Terra Guard* для уменьшения наносимого Драконом вреда, либо применяйте *Luft Fusion* в попытке быстро его прикончить. В любом случае используйте одно из заклинаний и вдобавок пытайтесь уменьшать урон от *Acid Breath* при помощи способности *Terra Ward*.



Получаете: Cure Bulb x 3, Elixir of Queens, Grimoire Sylphe (Заклинание *Enchanter*, *Luft Fusion*)

Для начала вставьте *Undine Jasper* в щит. Этот краб-переосток очень не любит все, что касается Огня, однако не стоит утруждать себя применением *Flame Sphere*, поскольку туша этого монстра очень большая, и вы не сможете повредить больше 2-х частей за раз. Также наблюдается небольшая слабость против магии Воздуха (**Air**), поэтому *Break Arts* категорий Огня, Воздуха и Молний

**Hewn From Nature**  
(вход из The Secret Path)

Сидни в этой битве ваш друг, а не враг, поэтому концентрируйте внимание на *Grissom'e* и вызванном им хранителе.

Босс: Father Grissom, Crimson Blade cleric commander

HP 350 / MP 100

Класс: Human

Специальные атаки: Очень много заклинаний Получаете: 'Shillelagh' (H) Wizard Staff, *Swan Song* accessory, Grimoire Annuler (Заклинание *Sorcerer*, *Magic Ward*), Grimoire Gnome (Заклинание *Enchanter*, *Soil Fusion*)

Если сможете, используйте против Гриссома комбинации с высасыванием маны или оглушением, поскольку если он начнет читать заклинания, вам мало не покажется. Его физические атаки очень слабы, парню пришлось похорстовать силой ради магии. Чем быстрее вы прикончите его, тем лучше для вас.

Босс: Dark Crusader

HP 380 / MP 80

Класс: Evil

Специальные атаки: *Prostasia*, *Degenerate*, *Tarnish*

Получаете: 'Angel Wing' (H) Katana, Grimoire Deteriorer (Заклинание *Sorcerer*, *Tarnish*), *Elixir of Queens*

Этот ходячий кусок брони будет постоянно использовать заклинание *Prostasia* на себя и Гриссома перед тем, как атаковать вас своим огромным мечом (а силици у него полно, все-таки держит двуручную катану одной рукой). Против него лучше всего использовать *Break Arts* и магию Воздуха, похоже, именно от них он получает максимальные повреждения. Есть и другой путь — бить оружием с *Piercing* в область *abdomen*, однако это очень рискованный тип атаки, можно не достичь цели.

Партизан: Sydney Losstarot

HP ??? / MP ???

Сидни сражается на вашей стороне, если, конечно, вообще можно сказать, что он сражается. Он будет постоянно использовать на вас магию *Prostasia* и *Heal*, что, несомненно, помогает и в некотором роде облегчает задачу. Им также можно пользоваться как живым щитом для отражения атак Крестоносца.

### THE KEEP

Мини-босс: Jan Rosencrantz, бывший Рисбергер





HP 400 / MP 100

Класс: Human

Специальные атаки: Break Art (Vile Scar, Cherry Ronde)

Против данного противника не будет работать большинство комбинаций и магических атак, так что даже не пытайтесь проводить что-либо суперкрасивое. Это обычная дуэль двух Рискбрэкеров, поэтому берите лучшее оружие с самым высоким показателем атаки против людей и Розенкранца своими Break Art и небольшими комбами с упором на повреждения. Учтите, что этот гадский гад может подлечивать себя заклинанием Heal. Все что вам надо сделать, это нанести определенный уровень повреждений противнику, тогда он тихо мирно уйдет, правда, ничего после себя не оставив. Кстати, если будете пытаться использовать против него заклинание Analyze, никогда не попадете, он к нему устойчив.

### IRON MAIDEN B1

#### Spanish Tickler (вход из The Whirligig)

Босс: Wyvern Knight

HP 520 / MP 0

Класс: Dragon

Специальная атака: Flame Breath

Получаете: Elixir of Dragoons, Elixir of Queens, Chest Key

Магических атак у этого существа нет, хотя оно обладает очень высоким уровнем INT (150 очков это совсем не мало), отсюда и высокая сопротивляемость всем видам заклинаний. Лучшее, что можно придумать, это атаковать при помощи грубой физической силы, используя самое мощное оружие. Оружие с атрибутом Blunt наиболее хорошо подходит для атак в голову, тогда как Edged наносит большие повреждения шеи и торсу. Если у вас в запасе есть что-либо типа копья, вам есть смысл попытать счастья в атаках на хвост противника, ибо там располагается слабое место против лезвий с Piercing.

#### Burial

#### (вход из Bootikens)

Босс: Iron Golem

HP 420 / MP 0

Класс: Evil

Специальная атака: Granite Punch

Получаете: Columbine Sigil, Elixir of Dragoons

Этот вариант семейства Големов не должен доставить вам никаких хлопот. У него в запасе не появилось никаких новых атак, единственное, чем он может похвастаться, это более мощной защитой.

Берите в руки оружие с атрибутом Blunt, используйте Break Art и магию Воздуха, и все должно закончиться благополучно.

### UNDERCITY WEST

#### Fear of the Fall (вход из The Cornered Savage, City Walls East)

Босс: Dark Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Dark Chant

Получаете: Cattleya Sigil, Grimoire Meteore (Заклинание Warlock, Meteor)

На этого Элементала почти не действует оружие с атрибутом Piercing, и уж тем более он устойчив к Черной (Dark) магии и оружию такого же типа. Лучше всего использовать Break Art с принадлежностью к Свету (Light), например, Spirit Surge. Можно, конечно, надеяться на грубую физическую силу и просто взять оружие против сил Тьмы, но для этого у вас должны быть просто отличные показатели по физическому урону.

### ABANDONED MINES B2

#### The Miner's End (вход из Gambler's Passage)

Босс: Air Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Lightning Bolt

Получаете: Grimoire Foudre (Заклинание Warlock, Thunderburst), Mana Bulb

Используйте Soil Fusion для нанесения значительных повреждений этому существу. Если у вас есть бриллианты со словами Gnome и Sylph в их названиях, то обязательно вставьте их в оружие и щит соответственно. Этот Элементал будет постоянно кидать в вас своим заклинанием Lightning Bolt, поэтому вам надлежит поста-

вить на одну из кнопок защитное умение Windbreak и использовать его как можно чаще, иначе вам грозят серьезные повреждения и скорая отправка туда, откуда возвращаются только при помощи меню Load Game.

### Tomb of the Reborn (вход из Fool's Gold, Fool's Loss)

Босс: Earth Elemental

HP 380 / MP 160

Класс: Phantom

Специальная атака: Vulcan Lance

Получаете: Grimoire Gaea (Заклинание Warlock, Gaea Strike)

Вам лучше надеть Gnome Bracelet для получения лучшей защиты. Придется выбирать между хорошей защитой в виде Terra Guard и хорошей атакой с применением Luft Fusion, однако я бы посоветовал побыстрее прикончить этого Элементала — меньше здоровья положите. Кстати, есть возможность испытать на нем такую замечательную вещь, как ваше заклинание первого уровня Thunderburst, которое так услужливо оставил вам предыдущий Элементал. Помимо Thunderburst'a, используйте различные Break Art с принадлежностью к Воздуху, а уж потом входите в свои излюбленные комб.

### Dining in Darkness (вход из Bandits' Hollow)

Босс: Sky Dragon

HP 675 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: Tail Attack, Thunder Breath

Получаете: Tearose Sigil, Grimoire Demance (Заклинание Warlock, Drain Mind), Elixir of Queens



Не забудьте снять **Gnome Bracelet**, иначе мало не покажется. Вместо него советую надеть **Sylphid Ring**, которое очень даже поможет. Используйте оружие с **Piercing** для прищевивания головы Дракона или с **Edged** — для подрезания хвоста. Неплохо бы еще украсить ваше оружие бриллиантом **Dragonite** и для верности наколдововать заклинание **Soil Fusion**. Против магической атаки **Thunder Breath** лучше всего себя показало защитное умение **Windbreak**, которое уменьшает повреждения ровно в 2 раза. Постарайтесь не входить в длинные комбы, иначе ваш уровень риска резко повысится, и вы можете получить колоссальные повреждения от единичных ударов босса.

## UNDERCITY EAST

### Place of Free Words (вход из Hall To A New World)



Мини-босс: **Harpy**  
HP 210 / MP 160  
Класс: **Beast**  
Магическая принадлежность: Тьма (Dark)  
Специальные атаки: **Blasphemous Howl**, **Banish** (!!), **Devitalise**  
Получаете: **Grimoire Intensite** (Заклинание **Enchanter**, **Herakles**), **Angelic Paean** x 5, **Cure Tonic**

Вроде бы Гарпия принадлежит к классу мини-боссов и не обладает большой физической силой и достойным количеством HP, однако за такой внешностью скрываются воистину смертоносные свойства.

Во-первых, эта гадость периодически использует на вас заклинание **Blasphemous Howl**, которое приводит к Проклятию (**Curse**), в результате чего все ваши характеристики падают до определенной черты. Лечится это либо заклинанием **Blessing**, котороедается ближе к концу игры, либо при помощи предмета **Angelic Paean**, который с Гарпий, собственно, и подбирается.

Во-вторых, Гарпия владеет заклинанием **Banish**, которое не просто так обозвали «заклинанием смерти». Если ваш уровень риска высок или если, не дай Бог, у вас высок показатель принадлежности к Свету (**Light**), это заклинание способно в один мо-

мент остановить биение сердца Рискбрекера. Единственное, что радует, Гарпия использует **Banish** только в случае, когда ее HP очень малы. Страйтесь не оставлять Гарпию при смерти, если взялись, то добивайтесь до конца, иначе конец может наступить вам.

### Bazaar of the Bizarre (вход из Place of Free Words)

Босс: **Lich**  
HP 130 / MP 110  
Класс: **Evil**  
Специальные атаки: все виды магии  
Получаете: **Summoner Baton** (I), **Agales Chain**, **Eulelia Sigil**, **Mana Tonic**, **Elixir of Mages**  
Призовая способность: Телепортация (**Teleport**)

Тихое мирное начало боя не предвещает

вить бить Лича в момент его очередного появления в одной из точек телепортации, то вероятнее всего сможете его победить малой кровью.

## Gemsword Blackmarket

### (вход из A Knight Sells His Sword)

Босс: **Nightstalker**

HP 260 / MP 110

Класс: **Evil**

Специальные атаки: **Solid Shock**, Заклинания класса **Sorcery**

Получаете: **Melissa Sigil**, **Grimoire Eclairer** (Заклинание **Sorcerer**, **Enlighten**), **Angelic Paean**

Ходячая броня, усовершенствованный вариант. Эта гадость характеризуется отличными показателями брони, так что не стоит ждать нанесения громадных повреждений вашим оружием. Он очень любит пробовать



больших сложностей, однако стоит начать медлить, как Лич станет просто засыпать вас магией, причем той, которая поражает сразу несколько частей тела. Самому Личу магические атаки не страшны, так что не утруждайте себя чтением мощных заклинаний, хотя, возможно, вы и не сможете этого делать, т.к. на вас сразу используют заклинание **Silence**. Все что от вас требуется — вовремя себя подлечивать, сконцентрироваться и постараться не сдохнуть. И еще эта подлая тварь, восставшая из мертвых, обладает способностью телепортации, что сильно осложняет проведение подряд нескольких достойных физических атак. Все это выводит Лича в разряд самых смертоносных противников в **Vagrant Story**. Если вы позволите показателю риска подняться достаточно высоко, вы очень быстро будете поджарены самыми современными методами магии и колдовства.

Единственное слабое звено в защите этого Лича — неустойчивость к физическим атакам. Вставляйте в оружие бриллианты **Talos Feldspar** и **Titan Malachite** и бейте Лича в голову или в руки, поскольку вся его броня на этих частях тела служит лишь поднятию параметра **INT**. Также страйтесь перехватывать магические атаки при помощи защитных умений, чтобы значительно уменьшить наносимый ими вред. Если вы будете успе-

на вас свое мощное заклинание **Solid Shock**, так что постоянно используйте на себя **Magic Ward** для отражения такой атаки (в принципе **Solid Shock** наносит урон и физического плана, поэтому можно уменьшать повреждения защитными умениями). Неплохим ходом является постоянное чтение заклинаний **Herakles** и **Prostasia** для блокировки того, что он на вас кидает. В моем случае дошло до того, что он постоянно кастовал на меня вредные заклинания и не был меня мечом, а мне оставалось только заблокировать эффект своей магии и потихоньку разобрать его на запчасти. Еще можно кастовать на него **Degenerate** и **Tarnish**, вот только имейте ввиду, что сразу за этим надо атаковать, иначе он быстро снимет с себя магический эффект ваших заклятий при помощи своей магии или предметов **Snowfly Draughts**, которых у него огромное количество.

## UNDERCITY EAST входа из CITY WALLS NORTH

### The Greengrocer's Stair на пути обратно

Боссы: **Lady Neesa** и **Sir Tieger**

HP: неизвестно / MP неизвестно (в сумме порядка 800 HP)

Класс: **Human**

Магическая принадлежность: Огонь (Fire)

(На Neesa надето кольцо *Salamander Ring*), Вода (Water) (Tieger обзавелся *Undine Bracelet*).

Специальные атаки: Разнообразные *Break Art*, лечебные и восстанавливающие заклинания.

Все что от вас требуется это положить одного из противников, тогда они признают свое поражение и смотрятся. По всей видимости, нужно нанести порядка 800 очков урона для победы.

Настоятельно рекомендую использовать **Magic Ward** для отражения магических атак, так будет много легче сражаться. Для лечения можете использовать как магию, так и лечебные предметы, которых у вас должно быть уже достаточно много.

Больших проблем у вас возникнуть не должно, поскольку класс этих противников, а именно **Human**, подразумевает использование оружия, которое вы без сомнения уже очень хорошо прокачали (у меня к этому моменту был *Silver Shamshir* собственной сборки с гордым названием *Ultimatum* и параметрами: *Human 73, Physical 35*). Страйтесь больше использовать *Break Art* и магию для поддержания риска на минимально возможном уровне, однако если можете слепить комбы из цепочек с вытягиванием маны или вводом в состояние *Silent*, выводите противников на чисто физический бой, что, несомненно, значительно упростит дело. А уж если пройдет вариант с парализацией, то бой можно считать практически выигрышным. У них еще есть небольшая слабость к магии определенных элементов, но лично я не увлекался экспериментами и просто бил их мечом так, чтобы наверняка.

Обидно, что не будет фактической победы и полагающихся призов, единственное, чего вы добьетесь этим боем, это возможность пройти дальше.

### LIMESTONE QUARRY

#### Dream Of The Holy Land (вход из Dark Abhors Light)

Босс: Water Elemental

380 HP / 160 MP

Класс: Phantom

Специальная атака: *Aqua Blast*

Получаете: *Grimoire Avalanche* (Заклинание *Warlock, Avalanche*), *Elixir of Sages*, *Acolyte's Nostrum*



Сразу стоит надеть на себя *Undine Bracelet* и вставить в щит *Undine Jasper*. Совершенно понятно, что оружие с высоким показателем *Phantom* подойдет в этом случае больше всего, однако для пущей верности можно добавить в него *Salamander Ruby* и заодно прочитать заклинание *Spark Fusion* для максимизации мощи.

Используемая Элементалом атака *Aqua Blast* наносит повреждения только одной части тела, поэтому можно легко уменьшить повреждения при помощи защитного умения *Aqua Ward*. Самим вам стоит попробовать использование заклинания *Flame Sphere*, которое при умелой постановке может нанести значительные повреждения разным частям «элементарного» тельца. Желательно, как и всегда, держать уровень риска низким, однако даже при его завышении вы вполне можете отражать атаки и выживать, главное не забывайте лечить себя до уровня 2/3 здоровья.

#### Torture Without End (вход из Stone and Sulphurous Fire)

Босс: *Ogre Lord*

HP 560 / MP 110

Класс: Beast

Специальные атаки: *Tornado*, может кастовать *Degenerate, Surging Balm*

Получаете: *Shiavona (I)* с *Power Palm, Braveheart, Morlock Jet, Agales' Chain, Elixir of Queens, Mana Tonic x 3, Cure Potion*

Свое *Tornado* он использует довольно редко, в основном он будет кастовать на вас *Degenerate* и убегать. Вам нужно просто использовать заклинание *Herakles* для избавления от негативного эффекта. Лучше всего как можно быстрее лишить его магической силы при помощи заклинания *Drain Mind*, поскольку против комб он крайне устойчив, и вам просто

не удастся дойти до нужной цепочки.

В лихом физическом бою его меч наносит вам ощущимые повреждения, но можно не дать ему его использовать, если постоянно заставлять повторять вредные заклинания. Чаще кастуйте контраклинания, и он будет так занят своей магией, что совсем забудет про меч, а вы, не теряя времени, бейте его с любым *Break Art*.

### Hall of the Wage Paying (вход из Dust Shall Eat The Days)

Босс: *Snow Dragon*

HP 720 / MP 0

Класс: Dragon

Специальные атаки: *Tail Attack, Frost Breath*

Получаете: *Grimoire Barrer* (Заклинание *Enchanter, Aqua Guard*), *Panacea, Elixir of Queens*

Повторение — мать учения. С этим драконом все абсолютно так же, как и с предыдущими: *Piercing* для хвоста или *Edged* для головы. Пробовать *Flame Sphere* не имеет смысла, поскольку Дракон большой и повреждения пойдут лишь одной части тела, так что просто повышените свою защиту от магии Воды и давайте оружию дополнительные свойства Огня. Если на оружии осталось место для еще одного камня, то смело вставляйте *Dragonite* и рубите Дракона изо всех сил. Стоит ли напоминать, что чем ближе вы к нему, тем лучше.

### TEMPLE OF KILTIA

#### Hall Of Prayer

#### (вход из The Dark Coast)

Мини-босс: *Last Crusader*

HP 480 / MP 240

Класс: Evil



**Специальные атаки:** Заклинания класса Sorcery  
**Получаете:** Agria's Balm accessory, Grimoire Purifier (Заклинание Shaman, Clearance), Alchemist's Reagent x 3

Последний представитель расы металлических упаковок держит одной рукой огромных размеров *Damascus Rhomphaia*, так что старайтесь держать риск низким, иначе один его удар будет сносить больше половины вашей жизненной энергии. Если вы собираетесь отражать его атаки, то имейте ввиду, что у него их 2 типа: медленный режущий удар и быстрый выпад, так что точнее рассчитывайте время нажатия кнопки.

Несмотря на то, что противник может кастовать заклинания, его уровень **INT** достаточно низок, так что вы вполне можете поджаривать его своими магическими атаками. Можно действовать по следующей схеме: кастуйте на Крестоносца *Degenerate* и *Tarnish*, затем сразу *Silence*, чтобы он не мог снять действие магии

быком и вбивайте в его тупую голову мысль о его быстром поражении. Если правильно используете наличествующие *Break Arts*, то все должно кончиться быстро и без особых проблем.

### Chamber Of Reason (вход из Those Who Fear The Light)

**Босс:** Kali  
**HP 500 / MP 500**  
**Класс:** Human  
**Специальные атаки:** Raven Eye (poison), Caesar's Thrust (paralysis)

Кали очень устойчива к магии, особенно к заклинаниям с множественными точками повреждений, однако физические атаки способны отправить ее в мир иной очень быстро, причем использовать можно любой тип оружия.

Берите лезвие, которым вы щекотали всех рыцарей, лепите на него бриллиант *Haeralis*, одевайте *Titan's Ring* и идите в атаку. С таким обмундированием вы будете наносить максимальные повреждения

**Fusion** для облегчения задачи (только учтите, что в случае недостаточности природной защиты от Воды, вам лучше отказаться от **Spark Fusion** в пользу магической защиты). Да, и еще, лучше не используйте оружие с **Edged**, Марид к нему достаточно устойчив.

### Truth and Lies, B1

(вход из Struggle For the Soul, B1)

**Босс:** Ifrit  
**HP 500 / MP 180**  
**Класс:** Phantom  
**Специальные атаки:** Fireball, Fire Storm  
**Получаете:** Elixir of Queens, Grimoire Flamme

Ифрит является аналогом Марида, только для Огненных Элементалов, так что действуют те же приемы, что и в предыдущем случае, только меняйте местами вещи с направленностью Воды и Огня.

В этом случае просто замечательно работает заклинание 2-го уровня *Avalanche*, наносящее повреждения нескольким частям тела. Вам,



(у него нет antimагических предметов); после этого позаботьтесь о защите, используя *Herakles* и *Prostasia*, и бейте противника как можно сильнее в *abdomen* (отлично подходят разные *Break Art*). Другой способ состоит в постоянном кастовании на него заклинаний из класса *Sorcerer*, и пока он пользуется своей магией для ихнейтрализации, нападайте со всей мощью. Чуть не забыл, он достаточно хорошо блокирует ваши комбы, так что не пытайтесь сделать более 2-х ударов за раз и учите, что он слаб против оружия с атрибутом *Edged*.

### The Chapel of Meschaunce (вход из Those Who Drink The Dark)

**Мини-босс:** Minotaur Lord  
**HP 540 / MP 0**  
**Класс:** Beast  
**Специальная атака:** Giga Rush  
**Получаете:** Titan's Ring, Elixir of Queens, Alchemist's Reagent x 3

Все, чем глава всех минотавров отличается от своих собратьев, это только сила. В остальном все опять сводится к стандартному физическому сражению без каких-либо премудростей. Берите оружие против зверюг с атрибутом *Edged*, быстренько сближайтесь с этим полу-

малый объем повреждений, главное — бейте по рукам.

Для справки, ей почему-то очень не нравится заклинание *Leadbones*, поэтому используйте его почаще для отвлечения от физических атак.

### THE GREAT CATHEDRAL

**Order & Chaos, B1**  
 (вход из Struggle For the Soul, B1)

**Босс:** Marid  
**HP 500 / MP 180**  
**Класс:** Phantom  
**Специальные атаки:** Avalanche lvl 3, Aqua Blast  
**Получаете:** Elixir of Queens, Grimoire Avalanche

Вообще, Мариd является главой Водных Элементалов, так что в этом бою стоит использовать по максимуму увеличение огненной атаки оружия и защиты от Воды. Хорошо работают такие вещи, как *Flame Sphere*, бриллианты с направленностью Огня (для атаки) и Воды (для щитов), и различные заклинания из раздела *Enchanter*.

Если вы не можете нанести сколь либо достаточных повреждений, от стоит кастовать **Spark**

вероятно, придется выбирать между магической оптимизацией атаки при помощи **Frost Fusion** и увеличением защиты с использованием **Pyro Guard**, однако учтите, что атака *Fire Storm* очень сильна, поэтому без надобности не снимайте защиты от Огня.

### Sanity and Madness, B1

(вход из Truth and Lies, B1)

**Босс:** Iron Crab  
**HP 375 / MP 0**  
**Класс:** Beast  
**Специальные атаки:** Aqua Bubble, Tidal Rush  
**Получаете:** Valens wine, Elixir of Kings

Добавляйте **Frost Fusion** к противозвериному оружию и бейте краба изо всех сил. На полную катушку используйте *Break Arts* из разряда магии Огня и Воздуха (лучше Воздуха). Как и других крабов, бейте этого металлиста по «губам» оружием с *Piercing* или *Edged*, а если есть оружие с атрибутом *Blunt*, то стоит попробовать расколоть его панцирь. Не стоит бояться его специальных атак, если только вы случайно не надели предметы со словом *Salamander* в названии.

### The Flayed Confessional, L1 (вход из Hieratic Recollections, L1)



**Босс: Djinn**  
HP 500 / MP 180  
Класс: Phantom  
Специальные атаки: Lightning Bolt, Thunderburst  
Получаете: Elixir of Queens, Grimoire Foudre (Заклинание Warlock, Thunderburst)

Самое лучшее, что вы можете сделать, это организовать защиту при помощи предметов с *Sylph* и увеличить мощь оружия магией *Soil Fusion* и бриллиантами типов *Gnome* и *Dao*. Также можно просто взять мощное оружие, предназначенное для борьбы с призраками, и оборудовать его бриллиантами *Trinity*.

Из магии стоит развлечься *Gaea Strike*, однако в случае плохого соотношения процента удачных попаданий и наносимых повреждений лучше оставить ману для других нужд.

**The Hall of Broken Vows L2**  
(вход из Abasement From Above, L2)  
Мини-босс: Flame Dragon  
HP 750 / MP 0  
Класс: Dragon  
Специальные атаки: Searing Breath, Tail Attack.  
Получаете: Calla Sigil, Sorcerer's Reagent

Очень интересный экземпляр драконьего племени. Практически любая часть его тела воспринимчива к ударам оружия с атрибутом *Piercing*, а хвост к тому же не переносит *Edged* (если, конечно, сможете забежать Дракону за спину). Плюс к этому данный Дракон принадлежит к магии Огня, поэтому наденьте Огненные бриллианты на щит и Водные — на оружие (если есть бриллианты против Драконов в целом, то можно прикрепить и их).

Если у вас отсутствует щит, то необходимо использовать защитную способность *Fireproof*, а если щит есть, неплохо воспользоваться *Rugo Guard*. *Frost Fusion* в случае чего позволит вам

наносить дополнительные повреждения, однако лучше концентрироваться на обороне и отражении атак, поэтому не забудьте поставить на одну из защитных комбинаций *Impact Guard* для борьбы с укусами и ударами хвостом.

### A Light In The Dark, L1 (вход из Poisoned Chapel, L1)

Мини-босс: Arch Dragon  
HP 785 / MP 0  
Класс: Dragon  
Специальная атака: Divine Breath  
Получаете: Acacia Sigil, Acolyte's Nostrum

Магическая принадлежность этого чудовища — Свет (Light), что делает битву достаточно сложной, ибо вам не встречалось много подобных существ, и ваше снаряжение не очень приспособлено к битве. Плюс к этому у вас нет заклинаний направления Света и Тьмы для увеличения показателей оружия и брони. И что совсем плохо, *Divine Breath* отнимает у вас не только жизненную энергию, но и ману.

Самое эффективное решение — стоять на минимальной дистанции от Дракона, чтобы он мог использовать только физические атаки. В любом случае экипируйте оружие бриллиантами *Morlock Jet* и *Dragonite*, в щит поставьте *Angel Pearl* и постараитесь убить дракона как можно быстрее.

В числе хороших моментов можно отметить использование заклинания *Drain Heart*, которое имеет большую силу против существ Света, с его помощью можно пополнять здоровье, одновременно уменьшая его у противника.

Глава Драконов неустойчив против оружия с атрибутом *Edged* и *Break Arts* с Темной направленностью, их-то и надо использовать по максимуму.

### Hopes Of The Idealist L3 (вход из нижнего уровня The Heretic's Story, L3)

Босс: Dao  
HP 500 / MP 180  
Класс: Phantom  
Специальная атака: Vulcan Lance  
Получаете: Palm Sigil, Elixir of Queens, Grimoire Gaea

Главная шишка всех Земляных Элементалов страшно не выносит любые атаки с направленностью Воздуха, как и оружие с атрибутом *Blunt*, а раз это так, то вам надлежит это все использовать.

Усильте магическим путем ваше оружие или броню при помощи *Luft Fusion* и *Terra Guard* соответственно. Также можете опробовать заклинание второго уровня *Thunderburst* или *Break Arts* с направленностью Воздуха. Заметьте, что Дао будет улетать от вас в малодоступные уголки комнаты, если вы нанесете ему достаточно повреждений. В таком случае пострайтесь заманивать его в ту часть, где нет ящиков, тогда он окажется в ловушке, и вам не составит труда его прикончить.

### What Ails You Kills You L2 (вход из The Melodics of Madness L2)

Босс: Nightmare  
HP 500 / MP 180  
Класс: Phantom  
Специальные атаки: Meteor lvl 3, Dark Chant, Curse  
Получаете: Grimoire Meteore (Warlock Spell, Meteor), Elixir of Dragoons

Кошмар является повелителем всех Элементалов Тьмы и поэтому очень страдает от атак с направленностью Света. Используйте против него *Spirit Surge* и оружие с бриллиантом *Angel Pearl*, а на щит закре-





пите **Morlock Jet**. К сожалению, у вас нет магии для усиления оружия и брони, поэтому придется обходиться обычными методами борьбы. Страйтесь не затягивать бой и прикончите Кошмар в предельно сжатые сроки.

### THE ATRIUM, GREAT CATHEDRAL L4

#### The Paling, Great Cathedral's dome

Финальный Босс, Часть Первая:

*Guildernstern*

HP 500 / MP не выяснено

Класс: Evil

Специальные атаки: *Stun Cloud, Poison Mist, Degenerate, Tarnish, Last Ascension*

Надо же, этот гад убил свою подругу — надо его за это наказать, причем сильно.

Похоже, против этой инкарнации Кардинала лучше всего действует оружие с атрибутом **Edged**. Не используйте магию из раздела **Warlock**, она абсолютно бесполезна против врага, лучше попытать счастья с магией **Sorcerer**.

Когда у Гильденштерна закончится мана (вы ли ее вытянете или он ее всю израсходует сам), он прибегнет к **Last Ascension** — мощнейшей атаке, исполняемой при помощи его «**Holy Win**» из стали **Damascus**. Очень больно!

Финальный Босс, Часть Вторая:

*Guildernstern, Dark Angel*

HP 700 / MP неизвестно

Класс: Evil

Специальные атаки: *Degenerate, Tarnish, Psychodrain, Leadbones, Gravity, Judgment, Apocalypse, Bloody Sin* (!!).

Подобраться вплотную к Гильденштерну будет очень и очень сложно: вам придется стоять на самом краю круга и постараться нанести как можно больше повреждений, как только враг окажется в зоне поражения. Гоняться за ним абсолютно бесполезно, он крайне быстро передвигается, и шанс попасть в него у вас будет только в моменты, когда он собирается атаковать. Если вы будете стоять точно в центре круга, Гильденштерн не сможет использовать на вас больше половины

своей магии, достать вас в центре могут только **Apocalypse** и **Bloody Sin**.

Вроде бы логичным кажется использование арбалета или длинного двуручного оружия, но это не так. Если вы снимете щит, и ваш риск поднимется, любая мощная атака Кардинала убьет вас на месте. Лучше использовать оружие в комбинации со щитом и постараться доставать Гильденштерна своими **Break Arts** Светлой направленности. Обычные удары имеют очень маленький шанс попадания, а уж цепи комб не проходят практически никак.

Однако есть несколько маленьких хитростей для борьбы с последним из врагов. Как я уже сказал, используйте **Break Arts**, причем в таком варианте: подбегаете к краю круга, делаете 2 удара и возвращаетесь обратно в центр для полномасштабного лечения и использования полезных заклинаний. Страйтесь держать риск на нуле для максимизации наносимого урона.

Другой хороший прием подразумевает умение переносить большие повреждения. Некоторые сильные атаки Гильденштерна, похоже, имеют такой же эффект, как и ваши — они повышают его риск: в него намного легче попасть после исполнения **Bloody Sin**, если, конечно, вам удастся выжить.

Если вы продержитесь достаточно долго, то у Кардинала кончится мана, и вы сможете нанести подряд много повреждений, пока он копит ману для своих заклинаний **Degenerate** и **Tarnish**.

### THE BLOODY SIN

Гильденштерн не станет использовать свою основную атаку, пока вы не уменьшите его здоровье хотя бы наполовину. Вам будет не сложно понять, что он начинает выполнение **Bloody Sin**, поскольку сразу начнется анимация и быстрая смена камер. Держите палец на кнопке **L2**, поскольку в момент возвращения камеры назад вы получите управление буквально на секунду. Используйте это время для восстановления здоровья до максимума и понижения риска до нуля и обязательно возьмите в руки щит!

В этот же момент вы можете прицелиться в Гильденштерна, пока он пролетает над ареной. Это несколько неспортивный прием, зато он спасает вас от больших проблем: главное — уметь правильно пользоваться кнопкой **L2**, если вы будете быстро нажимать ее и отпускать, то получится что-то вроде покадровой развертки; если вы при этом находитесь на пути его полета, то в одном из таких кадров вы его увидите и сможете атаковать магией или **Break Arts** (я использовал в такой момент **Spirit Surge**); какой бы слабой ни была атака, она отменит выполнение **Bloody Sin**, что, собственно, вам и нужно.

Даже если вам не удастся использовать приведенный выше прием, вы вполне можете пережить **Bloody Sin**. Повреждения от этой атаки могут быть уполовинены или даже частично отражены в противника при помощи защитных свойств. Плюс к этому, **Bloody Sin** принадлежит к элементам Тьмы, поэтому не стоит украшать щит бриллиантом **Angel Pearl**, если, конечно, не хотите быть поджаренным заживо. Лучше используйте **Morlock Jet** или **Berial Blackpearl**, однако надо быть осторожным, поскольку Гильденштерн может вместо **Bloody Sin** исполнить **Judgment**.

Еще хочется отметить, что оружие с атрибутом **Piercing** очень плохо действует на босса, лучше замените его на что-нибудь другое. И еще, если вы постоянно будете кастовать на себя **Herakles** и **Prostasia**, это спровоцирует Гильденштерна на использование заклинаний **Degenerate** и **Tarnish**, что, несомненно, отвлечет его от более мощных атак.

Как только Гильденштерн окончательно отдаст концы, вы сможете насладиться движковой заставкой и отличными картинками во время титров. Полученная запись **Game Clear Data** дает возможность начать игру заново с сохранением всего арсенала и всех статистик, причем только в этом случае вы сможете найти все ключи и открыть все локации. Удачи!

# ФАНТОМ



НОВЫЙ ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЭЗИ

В первом номере журнала:

Роберт Асприн предотвращает космическую войну,

Иэн Уотсон вставляет рекламные ролики прямо в твои сны,

Дэн Витлок рассыпает конину любые по факсу,

Элизабет Муун предотвращает любительский фэнтези - целоваться с лягушками - безопасно!

Алексей Шаевов снимает новые экстремальные виды спорта на фоне хакарских войн.

А так же

## КОМИКСЫ

новости HI Tech, обзоры фантастики и многое другое.

в продаже с октября

# LEGEND OF DRAGOON

Роман Стефанцов  
rstef@mail.ru



Окончание прохождения ролевой игры о приключениях Dart'a и его спутников.

Немного советов вы также сможете найти в разделе кодов. Начало смотрите в предыдущем номере журнала (№8).

## Home of Giganto

Как только вы попадете в **Home of Giganto**, на вас со всех сторон полетят стрелы. Быстро бегите в помещение слева. Украдите из сундука 20 монет и подойдите к светящемуся предмету вверху экрана. Нажмите на пластины, это заблокирует механизм со стрелами. Выходите на улицу и возьмите из ящика про-меж камней **Fake Knight Shield**. Поднимайтесь наверх по лестнице. Пройдя немного вперед, вы будете атакованы бандитами. Уклоняйтесь от выстрелов разбойников, пока не появится их главарь.

После короткого разговора начнется бой. Раскидав шайку довольно хилых воров и расспросив гангстера о его умении драться, следуйте в открывшиеся ворота. Последует небольшая сценка. Если необходимо, подлечитесь с помощью желтого свечения, находящегося в здании справа. Возьмите из ящика **Angels Prayer** и бегите вслед за **Hasch-**

**el'om**. Добежав до **Savepoint'a**, сохранитесь и проследуйте внутрь большого сооружения.

## Босс #17: Gehrich & Mappi.

Что ж, пришло время расправиться с главарем разбойников (бывшим учеником **Haschel'a**) и его приспешником **Mappi**, который похитил у **Darta Dragon Crystal**. Сначала разберитесь с **Gehrich'ом**, используя специальные удары и магию героев, а затем принимайтесь за **Mappi**. Без своего хозяина он станет практически беспомощным.

В конце боя **Haschel** использует специальный прием на **Gehrich'e**. И он своим телом сломает статую, которая держала

крышу здания... От неминуемой гибели героев спасет **Kongol**... После очередной сюжетной вставки **Gehrlich** перед смертью успеет сообщить своему учителю, что принцесса **Emille**, находящаяся в замке, не настоящая. Возьмите из подсвечника справа **Stardust** и спускайтесь в открывшийся проход. В темнице вы найдете **Lynn**. Освободив его, подберите в левом нижнем углу комнаты **Red-Eyed Dragon Crystal**. Теперь **Dart** снова может превращаться в драгона. Возвращайтесь в комнату с троном. **Kongol** вступит в ваш отряд. Выходите из города гигантов и направляйтесь в **Donau**.

## Donau

Подойдите к людям на площади и поговорите с ними. Когда выйдут жених и невеста, нажмите на кнопку **X**, чтобы **Shana** поймала букет цветов, и вы получите **Kate's Bouquet**. После разговора с мэром направляйтесь в **Lohan**.

## Lohan

Помните торговца, который продал вам бутылку? Идите к нему. У него есть **Dragon Crystal**. Сначала он захочет продать его вам за 100 монет, а затем, увидев, как кристалл засияет в руках **Kongola**, поднимет цену до 1000. Купив **Dragon Crystal**, идите в **Fletz**.

## Fletz

Прибыв в город, вы услышите грохот канонады. Это означает, что скоро начнется коронация принцессы **Emille**. Посетите бар и возьмите у **Martel Wargod's Sash** (для этого у вас должно быть 30 **Stardust**). Выходите из бара и бегите в за-



## The Queen Fury



Получив управление **Shan'ой**, сохранитесь и спуститесь на нижнюю палубу. Подойдите к **Kongol'у** и спросите у него, не видел ли он **Dart'a**. После разговора возьмите из ящика внизу **Stardust**. Поднимитесь обратно наверх и зайдите в каюту. Достаньте из сундука второй **Stardust** и идите в дверь рядом с лестницей. Поговорите с **Albert'ом**. Выходите из каюты и направляйтесь в проход слева. Разбудите **Meru** и бегите наверх на капитанский мостик. Там вы наконец-то найдете **Dart'a** и начните играть за него. Поднимитесь на мачту и поговорите с **Rose**. Получив управление ей, идите к **Haschel'у**. Посмотрев очередную сюжетную вставку, спускайтесь к **Kongol'у**. Следуйте к **Albert'у**. Играя за него, найдите



мок. На этот раз он не охраняется, и вы сможете беспрепятственно пройти внутрь. Сохранитесь и направляйтесь к тронной комнате. В нее вас не пропустят двое стражников. Спускайтесь вниз по правой винтовой лестнице. Теперь вам нужно проникнуть незамеченным в правую башню. Поговорите с принцессой **Lis'ой**. Рассказав ей, что **Emille** — ненастоящая, идите вместе с ней в левую башню (по-прежнему прячась от стражников). Проникнув в комнату **Emille**, подойдите к ее портрету. Вы перенесетесь в подземную тюрьму замка, которая охвачена магическим полем. Поговорите с героями, после чего подойдите к магическому сгустку энергии и нажмите кнопку **Х**. Между платформой, на которой находитесь вы, и платформой, где сидит настоящая **Emille**, образуется мост. Пройдя по нему, освободите принцессу и бегите в тронную комнату (по дороге не забыв сохраняться). Войдя в комнату, вы увидите короля, который отдает **Moon Dagger** фальшивой **Emille**. Когда она получит в руки кинжал, то превратится в монстра.

### Босс #18: Lenus

Для того чтобы победить ее, ваши герои должны быть не ниже двадцатого уровня. Лучше, если **Albert** не будет участвовать в этом бою, так как его атакующая магия базируется на водной стихии, так же, как и у **Lenus**. Советую заменить его на **Haschel'а**. Также вам необходимо иметь достаточное количество **Healing Breeze** и **Angel's Prayer**, чтобы лечить и восстанавливать героев. Если у вас всего этого нет, то начните с **Save'a** и купите все необходимое в городе. Атаковать **Lenus** следует специальными ударами драгунов (желательно с **Perfect'ом**). Вот, собственно, и вся тактика.

Проиграв сражение, **Lenus** улетит вместе с лунным кинжалом. Поговорив с королем, отправляйтесь в город **Donau**.

### Donau

Идите в порт (на север от дома мэра). Там пришвартован корабль «Королева-ярость» короля **Zior'а**. Поговорите с **Kayla**, помощником капитана, и сядитесь на корабль.



**Meru**. Двигайтесь на капитанский мостик. Поговорив с **Dart'ом**, поднимайтесь на мачту. С **Queen Fury** столкнется корабль-призрак... Двигатель судна будет поврежден и ваше путешествие временно приостановится. Прибежит **Haschel** и сообщит, что **Shana** пропала.

### Phantom Ship

Когда герои попадут на корабль **Mille Seseau**, то увидят **Shan'у** и призраков, которые защитили ее от скелетов. Вернитесь на свой корабль и сохранитесь. Решив осмотреть корабль-призрак, подойдите

к каюте капитана, а затем спускайтесь вниз. Вы увидите призрака, который напал на **Shan'у**. Бегите за ним. Откройте сундук. Из него вылетит призрак и натравит на вас троих скелетов. Выходите из комнаты и двигайтесь в следующую каюту. Откройте еще один сундук. Из него опять вылетит призрак, но на этот раз он нападет сам. Вернитесь обратно в коридор. Возьмите из ящика 50 монет и бегите на следующий экран. Подойдите к блестящему предмету. Появятся четыре матроса, которые сообщат вам некую комбинацию цифр. Запомните ее. Заберите из одного сундука 20 монет, а из другого снова появятся призраки, на этот раз в количестве трех штук. Когда вы победите монстров, появится дух капитана, который попросит вас зайти к нему в каюту. Оказавшись в каюте, поговорите с капитаном и подберите с пола **Key of Phantom Ship**. Выходите на палубу. Бегите в открывшуюся комнату и возьмите из сундука **Bravery Amulet**. Подойдите к двери слева. На вас нападут пять рыцарей.

### Босс #19: Ghost Knight & Ghost Commander

Эти рыцари мало чем отличаются от обычных врагов. Развличие лишь в том, что они наносят довольно приличный урон героям и каждый раз восстанавливаются. Сначала нападайте на командира, используя специальные удары. Как только его энергетическая шкала станет красной, трансформируйтесь в драгунов и примените магию, которая одновременно наносит повреждения всем противникам.

Зайдите в открывшуюся дверь. Возьмите из сундука **Dancing Dagger** и подойдите к кроватке. После разговора с призраком корабль начнет тонуть. Выбегайте из комнаты. Все герои, кроме **Dart'a**, благополучно перепрыгнули на свое судно, а он упал в море.

### Lidiera

Утром вы будете разбужены собакой и ее хозяином **Pete**. Он отведет вас к себе домой. **Pete** расскажет, что его мать тяжело боль-



на и ей необходимо добраться до больницы в городе **Fueno**. Обсудив план дальнейших действий, выходите из хижины и садитесь в лодку. Плыите к пирсу. Залезьте по лестнице на крышу большого дома и спуститесь через чердак вниз. Возьмите **Stardust** и выходите на улицу. Бегите на восток. При выходе вас остановит **Pete**, который попросит проводить его маму до больницы. Вместе с двумя попутчиками следуйте через **Undersea Cavern** (там можно заработать пару уровней) в город **Fueno**.

### Fueno

Как только вы прибудете в город, **Pete** и его мама отделятся от отряда и направятся в больницу. А



вы идите на север в порт искать своих друзей. Пройдите сквозь башню. Вы встретите **Kayla**. Узнав, что остальные герои находятся в гостинице, двигайтесь в центр города. На следующем экране вы столкнетесь с **Meru**. Бегите вслед за ней в гостиницу. Поговорив со всеми, поднимайтесь на верх. Зайдите в нижнюю комнату: внутри вы найдете **Shan'y**. Проведя ночь в гостинице, распределите героев и возьмите из бочек **Stardust**. Следуйте в больницу. Подойдя к картине у лестницы, вы обнаружите последний **Stardust** на этом диске. Вернитесь в порт и поговорите с капитаном. Выходите из города и идите в **Lideria**.

### Lideria

Садитесь в лодку и плывите к трем мужчинам, которые играют в карты. Поговорите с мэром, он откроет ворота. Направляйтесь к дому **Pete**. Заходите в пещеру. Соберите все полезные предметы, лежащие в сундуках, и поверните штурвал. Следуйте в **Undersea Cavern**.

### Undersea Cavern

Продвигайтесь глубже в пещеру, попутно собирая ценные предметы, лежащие в сундуках. Дойдя до **Savepoint'a**, сохранитесь и поднимайтесь наверх. Пробежав немного вперед, вы увидите **Lloyd'a** и **Lenus**, которая отдает ему лунный кинжал.

### Босс#20: Lenus & Regole

На этот раз победить **Lenus** не очень сложно, но вот ее дракона... Поэтому сначала сосредоточьте свои атаки на **Regole**. Очень полезной будет магия **Dart'a**, которая отнимает у дракона свыше 1500 HP (конечно, если вы сделали **Special**). Пара атак — и дракона нет. Теперь приступайте к уничтожению **Lenus**. С ней вообще не будет никаких проблем.

После боя **Dragoon Spirit** от **Lenus** перейдет к **Meru**. Направляйтесь в **Fueno**. Садитесь на корабль и плывите в **Donau**, а оттуда двигайтесь в **Fletz**.

### Fletz

Бегите прямиком к замку. На площади вы увидите принцессу **Emille**, которая выступит перед наро-

дом. Посмотрев вставку, идите к королю. Далее не будет никаких боев и головоломок, будут лишь сюжетные разговоры и веселые вставки, поэтому нет необходимости писать прохождение данного участка. **Insert disk 3**.

### Диск #3

#### Третья глава: Fate & Soul

##### Furni

Приплыв в город, поднимайтесь по лестнице и зайдите в самую первую дверь. Достаньте из кувшина **Stardust**. Выходите на улицу и двигайтесь на север. На следующем экране вы увидите шерифа, который



обещает местным охотникам вознаграждение за поимку волка по имени **Kamuy**. Когда все разойдутся, направляйтесь в гостиницу. Сохраните вашу игру, после чего подойдите к человеку за стойкой. На его вопрос ответьте фразой: «**No, we are not**», тогда он разрешит вам воспользоваться лодкой. Садитесь в лодку. Вы можете плыть в четырех направлениях. **To the hotel**: вернуться в гостиницу, **To the front**: плыть к магазину, **To the left**: плыть к оружейному магазину и **To the upper right**: плыть на следующий экран. Выбирайте последнее. Когда снова появится таблица выбора направления, плывите к дому мэра

(**To the Mayor's house**). Поговорите с мэром. Он представит вас своей дочери **Fa**. После знакомства с девочкой подойдите к мэру и скажите ему, что вы согласны остаться на ночь (**Yes we are**). Утром покиньте дом мэра. Садитесь в лодку и плывите направо. Зайдите в дом мальчика **Teo**, хозяина волка. Поднимайтесь наверх по лестнице и дерните за веревку, чтобы убрать перегородку внизу. Скатитесь вниз. Попав в запертую комнату, найдите в куче ящиков второй **Stardust**. Выходите из города и следуйте в **Evergreen Forest**.

### Evergreen Forest

Волк и его хозяин находятся где-то здесь. Бегите направо и возьмите из сундука **Destone Amulet**. Возвращайтесь на предыдущий экран и идите налево. Поднимайтесь наверх и подберите **Body Purifier**. Теперь сохранитесь и двигайтесь на север. В сундуке в верхнем правом углу экрана можно найти **Depetrifier**. Взяв предмет, подойдите к мальчику. Появится **Kamuy**. Он защитит **Teo** от охотников. Когда волк убежит, направляйтесь за ним в верхний левый проход.

### Босс#21: Kamuy

Зверь нападет на вас, посчитав, что вы хотите причинить вред **Teo**. С самого начала боя сделайте **special Dart**ом и используйте против босса заклинание **Final Burst**. Ос-



тальными героями наносите специальные удары драгунов (желательно с **Perfect'ом**).

**Shana** не может видеть, как маленький **Teo** страдает из-за смерти **Kamuy**. Воспользовавшись кристаллом, она превращает сурогового волка в забавного щенка. Мальчик настолько обрадуется этому, что согласится вернуться в город.

### Furni

Посетите дом шерифа и получите обещанную награду в размере 500 монет. Возвращайтесь к тому



месту, где вы сражались с волком, и идите на юг в *Crystal Palace* in Deningrad. *Meru* и *Rose* на время покинут отряд.

### Deningrad

Этот город является одним из самых красивейших во всей игре, в особенности *Crystal Tower*. Посетите местный универмаг (второй дом справа). В нем вы сможете купить полезные предметы и оружие. Сделав необходимые покупки, выходите из магазина и поднимайтесь наверх по большой лестнице. Оказавшись в храме, поговорите с епископом и библиотекарем, который стоит у алтаря. Из храма направляйтесь в следующую часть города. Если ваши герои нуждаются в отдыхе, то посетите гостиницу. Зайдите в городскую библиотеку (вторая дверь слева). Поговорите со всеми членами отряда и библиотекарем (нес-

колько раз), после чего, посмотрев видеоролик, поднимайтесь наверх. Расспросите библиотекаря о *Black Monster*. Далее вы будете управлять *Rose*. Бегите вперед. На следующем экране вы встретите *Second Sacred Sister Luanna*. Поговорив с *Luannой*, *Rose* отведет ее в *Deningrad*. Теперь вы получите управление над *Meru* и сразу же встретите ее друга *Guaraha*. Следуйте к родному городу *Meru*. Похоже, горожане не очень-то рады встрече с ней. Даже отец с ма-

гистом *Bardelfy*. Зайдите в левый транспортёр и посетите магазины. Затем поднимайтесь в левую часть второго этажа и с помощью транспортёра переместитесь в комнату *Guaraha*. Найдите внутри нее *Stardust* и возвращайтесь обратно к магазинам. Поднимайтесь в правую часть второго этажа и подойдите к двери. *Meru* покажет вам *Archangel'a*, который охраняет *Winglies*. Теперь пора зайти в правый транспортёр, находящийся в доме *Meru*. Поднявшись наверх, возьмите справа *Stardust* и идите к *Bardelfy*. Поговорив с ним, выходите на улицу. Подойдите к человеку и попросите его поднять вас к дому *Ancestor'a*. Заходите в дом. Внутри вы встретите *Ancestor'a*, который расскажет героям об оружии *Wingly* и его способностях. Закончив беседу с *Ancestor'ом*, направляйтесь в *Forbidden Land*.

### Forbidden Land

Бегите вперед. На следующем экране возьмите из сундука *Mind Purifier* и продолжайте двигаться



ко



тью не стали разговаривать с дочерью... Решив, что бывших сородичей уговаривать бесполезно, *Meru* отправляется в *Deningrad*. Вновь управляя *Dart'ом*, идите к выходу из города. Вы встретите *Rose* и *Luannу*. Отсидевшись в гостинице, герои выйдут на улицу. В это время приблизится *Meru* и снова присоединится к отряду. Сохранитесь и направляйтесь внутрь *Crystal Tower*. Бегите наверх по лестнице. На следующем экране

из леса через правый нижний угол экрана и отправляйтесь в *Neet*, родной город *Dart'a*.

### Tragic Village of Neet

Обыщите фонарь у входа. Внутри него вы найдете *Stardust*. Если хотите, можете сходить к могиле родителей *Dart'a*. Двигайтесь обратно в вечнозеленый лес.

### Evergreen Forest

От поляны, где вы нашли *Teo*, идите в правый верхний угол экрана, чтобы выйти на дорогу, которая ведет в *Forest of Winglies*.

### Forest of Winglies

Переместившись через магический портал в *Winglies Forest*, поговорите со стражниками, чтобы они пропустили вас в город. Сохранитесь и подойдите к человеку справа от *Savepoint'a*. Попросите его, чтобы он поднял вас наверх. Прайдите в здание. Внутри вы встретите родителей *Meru*. После разговора с ними идите в комнату справа. В ней находятся два транспортёра. Левый ведет к местным магазинам, а пра-

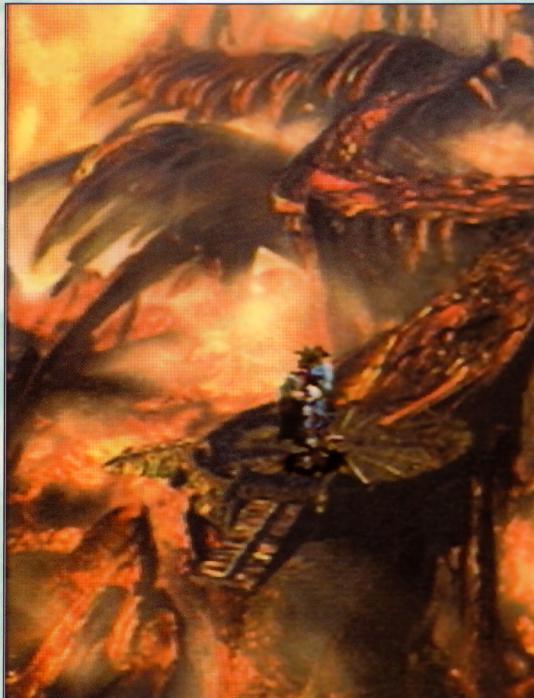
вый прямо. Преодолев запутанную систему транспортёров, попутно собирая полезные предметы, лежащие в сундуках, вы выйдете к гигантскому сооружению, напоминающему Колизей. *Meru* расскажет, что когда-то здесь проводились кровавые поединки. Спуститесь на арену и пройдите еще несколько транспортёров. Оказавшись у *Savepoint'a*, сохранитесь и идите через узенький мостик. Заходите в здание. Внутри будет шесть дверей, в которые нужно зайти в определенной последовательности. Чтобы было легче объяс-



нить, куда нужно заходить, пронумеруем двери от 0 до 5 (слева направо). Правильная последовательность: 5, 0, 2, 3, 4, 1. Если вы все сделали правильно, то сверху опустится платформа. Пройдите еще одну систему транспортеров, и вы попадете к **Virage**...

### Босс #22: Virage

Этого босса можно убить, совершенно не напрягаясь. Вам нужно всего лишь на протяжении десяти раундов боя ставить блок. После десятого раунда **Virage** совершил финальную атаку и погибнет.

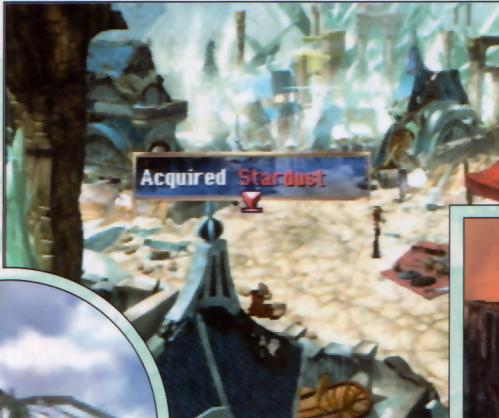


После боя бегите все время вперед, пока не найдете **Dragon Block Staff**.

### Босс #23: Grand Jewel

Довольно сильный противник. Против **Grand Jewel** бесполезно применять магию и специальные удары драгунов, так как он блокирует их с помощью **Dragon Block Staff**. Используйте самые развитые **Additions** и постоянно лечитесь. Больше посоветовать ничего не могу.

Заполучив **Dragon Block Staff**, выходите из комнаты через дверь справа. Бегите к выходу из **Forbidden Land**. На выходе вы увидите **Divine Dragon'a**, который летит в **Deningrad**... Прибыв в **Ancestral**, транспортируйтесь с помощью **Winglies** в **Deningrad**.



Зайдите в гостиницу. На втором этаже можно взять еще один **Stardust**. Сохранитесь и направляйтесь в башню. Поднимайтесь наверх и идите налево. Найдите в руинах **Stardust**, а затем следуйте в тронный зал. Там вы найдете **Shan'y** и королеву **Theres'y**. Поговорив с ними, вы отправитесь в гостиницу. Отдохнув, выйдите на улицу и возвращайтесь в тронный зал. Справа от трона возьмите последний **Stardust** в этом городе. При выходе из города поговорите с **Martel**. Двигайтесь в **Evergreen forest**.

### Evergreen forest

Бегите к проходу, который охраняет **Sacred Knight**. **Miranda** попросит его пропустить отряд к **Mountain of Mortal Dragon**. Когда путь будет свободен, возв-

### Deningrad

Прибыв в город, вы застанете его в полной разрухе, похоже, вы опоздали... После того, как **Miranda** отправится в **Crystal Palace**, обыщите ковры около магазина, на них лежат два **Stardust'a**. Бегите в следующую часть города.



мите из сундука **Mind Purifier** и идите в **Mountain of Mortal Dragon**.

### Mountain of Mortal Dragon

Пройдя к горе, двигайтесь на север. Достаньте из ящика **Attack Ball** и бегите на следующий экран. На развилке поверните направо. Возьмите **Mind Purifier** и возвращайтесь к развилке. Идите налево. Оказавшись в пещере, спуститесь вниз по лестнице и подберите **Giganto Armor**. Затем заходите в среднюю пещеру и возьмите внутри **Healing Breeze**. Теперь поднимайтесь наверх. Найдите **Dragon Helm** и идите вперед. Сохранитесь. Пройдя несколько экранов, вы встретите **Lloyd'a** и **Divine Dragon'a**.

### Босс #24: Divine Dragon

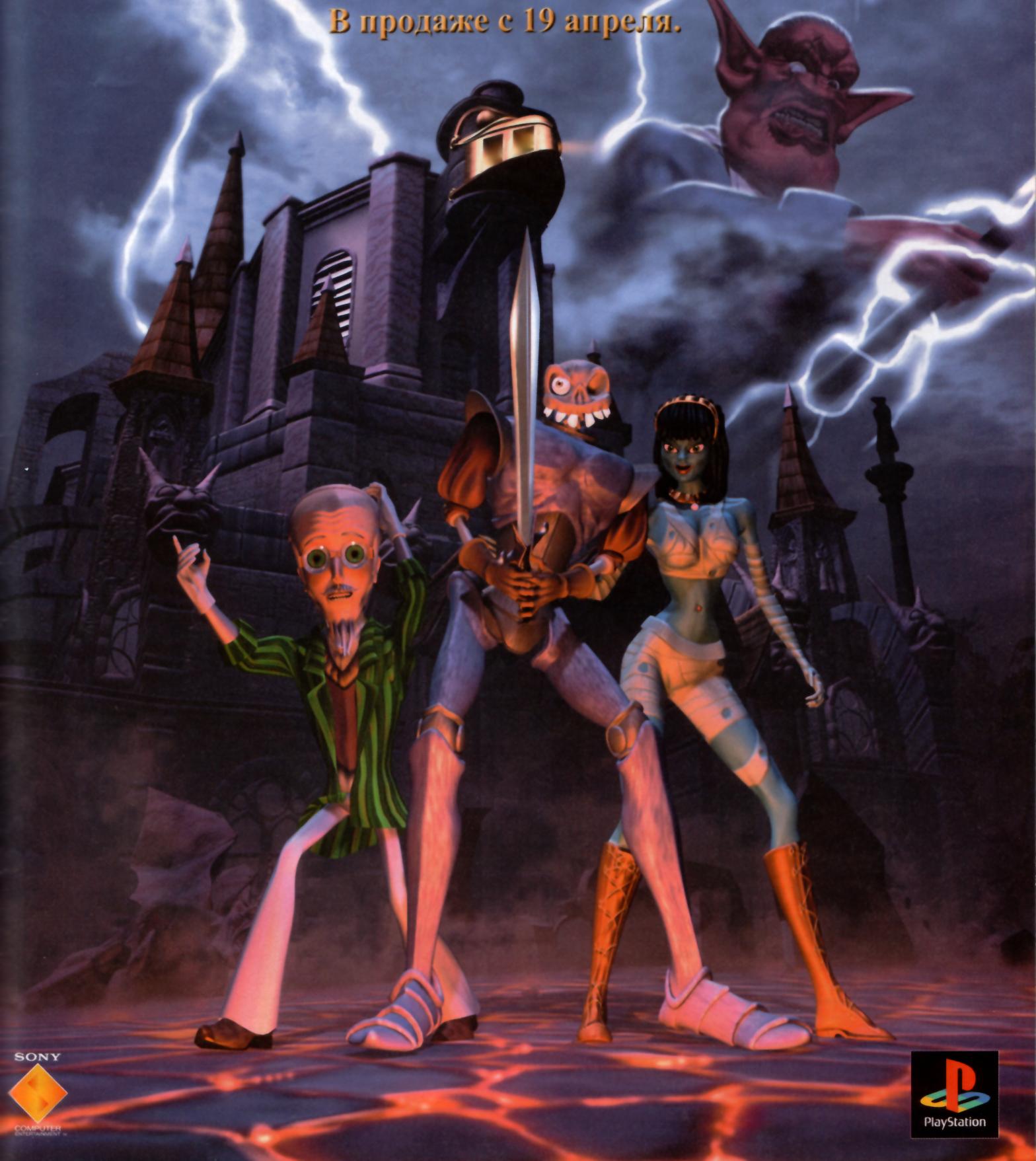
Как только начнется бой, **Dart** использует **Dragon Block Staff**, чтобы ослабить дракона. Сначала оторвите боссу его... э-э... **Ball'y**. Затем уничтожьте саму пушку ;). После чего добейте беднягу, лишившегося своего драконьего достоинства (чтоб не мучался).

Победив монстра, вы снова встретите **Lloyd'a**. Он заполучил **Dragon Crystal**, оставшийся от **Divine Dragon'a**... Когда **Lloyd** улетит, бегите за ним. Пробежав несколько экранов, вы настигнете убийцу, но он запустит в вас огненный шар и сбросит **Dart** и **Rose** со скалы. После долгого разговора между **Rose** и **Dart'ом** прилетит **Meru**. Она поможет героям подняться наверх. Получив



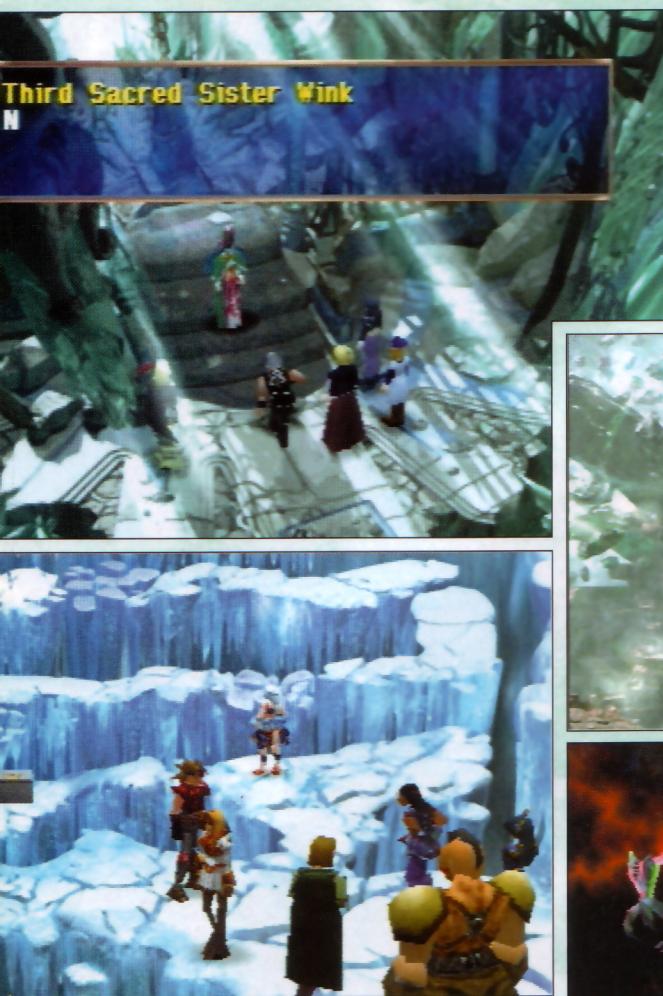
# MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!  
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!  
В продаже с 19 апреля.



SONY





управление над Dart'ом, направляйтесь к выходу. Отправляйтесь в вечнозеленый лес.

### Evergreen Forest

Вы будете наблюдать сцену сражения Younger Bardel'a и Lloyd'a, который защитит Third Sacred Sister Wink. По окончанию схватки Lloyd будет ранен, и Wink отведет его в Deningrad.

### Deningrad

Следуйте во дворец, в тронный зал. Узнав, что там произошло, двигайтесь в Kashua Glacier.

### Kashua Glacier

Возьмите из сундуков Thunderbolt и Heat Blade. Берите на следующий экран. Достаньте из ящика Meteor Fall и спускайтесь вниз. Внизу вы встретите двух торговцев. Один из них торгует оружием, а другой — полезными предметами. Купив все необходимое, найдите Gushing Magma и идите вперед. Спуститесь вниз с утеса. Возьмите Phoenix Plume и Dancing Ray. Сохранитесь и двигайтесь дальше. Обыскав очередной сундук, поднимайтесь наверх.

### Босс #25: Windigo

Сразу же после начала боя делайте Special Dart'ом, так как босс больше всего боится огненных атак. Используйте против Windigo самые разрушительные заклинания, и через довольно короткий промежуток времени он будет повержен.

Убив босса, направляйтесь к Tower of Flanvel. Внутри нее возьмите Spirit Ring. Далее вам необходимо будет пройти две цепочки магических порталов. Сделать это довольно легко. Оказавшись у



Savepoint'a, сохранитесь и поднимайтесь наверх.

### Босс #26: Lloyd

При сражении с Lloyd'ом ни в коем случае нельзя превращаться в другунов, иначе вы быстро погибнете. Бейте босса специальными ударами и вовремя лечитесь...

Dart попытается убить Lloyd'a, но его защитит Wink... Она расскажет вам, что Shan'a была похищена императором Daiz'ом... После разговора с Lloyd'ом вы получите все три лунных артефакта. Вернитесь к месту сражения. Сохранитесь и пройдите в правый портал. Быстро возьмите из сундука Therapy Ring и следуйте в Snowfield (проход, находящийся слева от пещеры с торговцами).

### Snowfield

Возьмите из сундука Burn Out и двигайтесь вперед. Последует сцена с Lloyd'ом. По ее окончанию выходите из убежища и бегите на следующий экран. Если хотите, то можете пополнить свой арсенал полезными предметами из Forta Magrafa и сразиться с Polter'ом (чтобы победить, нужно, как минимум, два Angels Prayers). Для этого скатитесь вниз с обрыва.

### Vellweb

Бегите все время прямо, пока не последует сцена с Rose. Спуститесь вниз и идите направо. Вы увидите двух торговцев, у которых можно купить предметы и оружие. Приобретя амуницию, возвращайтесь на предыдущий экран и двигайтесь налево. Здесь вы встретите Shirley. Поговорив с ней, сохранитесь и следуйте наверх к башням. Внутри одной из них возьмите Stardust. Возвращайтесь к Savepoint'у и бегите налево. Во дворце Diaz'a винтовая лестница, ведет к четырем дверям. За первой дверью — тупик. За второй — Rose's Hairband. За третьей — сам Diaz, за четвертой — Spirit Potion. Собрав все полезные предметы, заходите в комнату к Diaz'. Конец третьего диска.

### Диск #4

#### Четвертая глава: Moon & Fate

### Death Frontier

В этом месте я решил дать вам несколько маршрутов, по которым следует идти, чтобы добраться до города Ulara. Цифры означают, сколько экранов вам нужно пройти, а буквы — направление: с — север, ю — юг, з — запад, в — восток. Первый маршрут: 1ю, 1в, 3ю, 1в, 1с, 1в. Вы придете к первому Savepoint'. Сохранитесь и двигайтесь по второму маршруту: 1в, 3с, 1з, 1с. Пополнив свои силы, следуйте дальше: 1з, 2с, 1в, 2с.

### Ulara

Добро пожаловать в Ulara. Поговорив с Caron, бегите на следующий экран. Далее вы можете двигаться в трех направлениях: северо-запад, северо-восток и юго-восток. Идите сначала на северо-запад. Выйдя к фонтану с розами, обойдите его и найдите первый Stardust. Слева от фонтана находится портал, через который вы



сможете попасть к магазину. Внутри него находится **Stardust**. Купив оружие и предметы, вернитесь к развалике и направляйтесь на северо-восток. Найдите среди плотоядных растений последний **Stardust** в этом городе. Заходите в портал слева и перемещайтесь в здание. Вы встретите **Charlie**. Задайте ей пять вопросов, после чего она попросит вас остаться на ночь. Найдите всех героев, разбежавшихся по городу. Когда все члены группы будут в сборе, вы перенесетесь в **Home of Giganto** и оттуда сможете попасть в **Fletz**.

### Fletz

Прибыв в город, направляйтесь в замок. После разговора с королем вы снова получите в свое распоряжение



вет. **Hachel**: второй ответ. **Dart**: первый ответ. Пройдя тест, идите налево. Переместитесь в комнату, где находится **Savan**. Получив **Psychedelic Bomb X**, направляйтесь на юг. Двигайтесь вперед за **Savan'ом**.

### Босс #27: Last Kraken

Довольно стандартный босс. Используя магию драгунов и вовремя лечась, вы спокойно его убьете.

Возвращайтесь к выходу и найдите ранее закрытую дверь. За ней находится портал, через который вы сможете попасть в **Zenebatos**.

### Zenebatos

Выходите на улицу. Бегите на следующий экран и поговорите с роботом. Летите на **Law Factory**. Купите у местного робота-торговца оружие и предметы. Найдите роботов-охранников и сделайте так, чтобы они посадили вас в тюрьму. Оказавшись там, подождите, пока придет **Kongol** и освободит вас. Выходите из камеры через проем в стене. Возьмите полезные предметы и перемещайтесь наверх. На **Law Factory** и **Law launcher** в сундуках можно найти много различ-



	Dart	Rose	Albert
HP	1906/2280	HP 1439/1439	HP 3576/3576
MP	80/80	MP 0/100	MP 50/80
SP	4	4	3



ние его флагманское судно. Спуститесь вниз и зайдите в дверь справа. Садитесь на корабль и плывите в **Outland**.

### Outland

Сойдя на берег, поговорите с мэром города и бегите вперед. У торговцев можно купить полезные предметы и оружие. Поднимайтесь наверх. В баре вы снова встретите мэра. Идите в комнату наверху. Проходите мимо старой приятельницы **Martel** и выходите на улицу. Возьмите последний **Stardust** в игре и возвращайтесь к **Martel**. Она даст вам **Vanishing Stone**. Выходите из дома через юго-западный выход и двигайтесь вперед. Поговорив с героями, следуйте к лодке. Начнется землетрясение, которое было вызвано поднятием магического города **Agils** на поверхность. Плыите в него.

### Magic City Agils

Зайдите в ворота. Попав в город, пройдите цепочку порталов. Вы встретите магическое существо

**Ruff'a**, который ждал вас на протяжении 11000 лет. Следуйте за ним. Преодолев еще одну цепочку порталов, вы найдете **Ruff'a** и **Phewy**. Бегите на следующий экран и заходите в портал. Придя к **Spinio**, поговорите с ним и проходите внутрь сооружения, из которого вышло существо. Познакомившись с еще одним созданием по имени **Decal**, бегите на следующий экран. Далее используйте порталы, пока не попадете в помещение с **Savan'ом**. Он проверит храбрость группы и задаст каждому герою вопросы. Ответы следующие. **Kongol**: второй ответ. **Miranda**: второй ответ. **Albert**: второй ответ. **Meru**: второй от-



ных вещей, но нужно избегать встреч с охраной. Следуйте в **Legislation Hall** и поднимайтесь в зал совета. Встаньте в центр круга и обратитесь к членам совета (иногда надо отстоять очередь). На их первый вопрос ответьте: **No**, на второй: **Yes**. Укажите номер закона: **703**. Получив **Law Production License**, направляйтесь на **Law Factory**. Наверху предъявите лицензию роботам. Они дадут вам **Law Launching License**. Отправляйтесь в **Law Launching**. Отдайте **Law Launching License**, и закон будет изменен. Возвращайтесь в **Teleporting Device**, **ETC**, и поднимайтесь наверх, к роботу, который сторожит синий портал. Поговорив с ним, летите к главному судье.

### Босс #28: Kubila, Vector & Selebus

Приговор был приведен в исполнение прямо в зале суда... Вам предстоит победить трех палачей. Сначала разделайтесь с **Kubila**, а затем с **Vector** и **Selebus**. Во время боя используйте заклинания драгунов четвертого уровня.



Бегите вперед. Вы встретите Zieg'a. Поговорив с ним, следуйте к выходу. На поверхности поговорите с маленьким роботом. Он скажет, что вы не можете попасть в Mefil, так как это запрещает закон 410. Чтобы его отменить, проделайте ту же процедуру, что и с законом 703. Отменив закон, бегите к роботу (в здание, где находится портал) и перемещайтесь в Mefil.

### Mefil

Выходите из здания. Переместитесь на платформу внизу и идите вперед.

#### Босс #29: Dragon Spirit

Призрак дракона является очень слабым противником, так как не использует магические атаки. Бейте его всеми доступными средствами.

Продолжайте свой путь. Пройдите цепочку порталов и подготовьтесь к следующей битве.

#### Босс #30: Dragon Spirit

Этот босс несколько сложнее предыдущего, но все равно вам не составит труда убить его.

Бегите дальше. В следующем здании вы наткнетесь на еще одного призрака.

#### Босс #31: Dragon Spirit

Довольно серьезный противник, являющийся почти полной копией Divine Dragon'a. На этот раз дракона нельзя лишить его смертоносного оружия, так как он призрак. Если есть возможность, то сразу же делайте Special Dart'ом, чтобы нанести врагу максимальный урон.

После победы возьмите из сундука Petrify Protector и бегите на следующий экран. Сохранитесь. Пройдите по невидимой дорожке в следующее помещение. Заходите в проход слева. Найдите Bravery Amulet и возвращайтесь обратно. Вам необходимо пройти по исчезающему полу. Идти следует по красным плиткам. Пройдя первую часть пути, вы окажетесь в комнате, где можно лечиться. Выходите через левую дверь и следуйте дальше. Попав в комнату с душами людей, погибших от руки Black Monster, двигайтесь по третьему маршруту. Перемещайтесь в следующую часть уровня. Вы встретите... Lavitz'a. Поговорив, вы поймете, что с ним что-то не так. Возьмите из сундука Healing Rain и сохранитесь. Бегите вслед за Lavitz'ом.

#### Босс #32: Lavitz's Spirit

Во время боя будет постоянно появляться табличка, выбирайте все время: Talk to him. Атаковать босса можно только тогда, когда он стоит к вам спиной, а в остальное время ставить блок. Через пару раундов Lavitz исчезнет и появится

монстр по имени Zackwell, который контролировал душа вашего друга. Уничтожьте его.

Посмотрев мультик, встаньте в столб света и поднимайтесь наверх. Летите к упавшей луне.

### Divine Tree

Да, птичку действительно жалко... Сохранитесь и бегите на следующий экран. Зайдите за дерево и найдите Phoenix Plume. Двигайтесь дальше. Оказавшись у светящегося дупла, прыгайте вниз. Попав внутрь дерева, возьмите White Silwer Dragon's Armor. Следуйте прямо. Сохранитесь у следующего Savepoint'a и идите налево.

#### Босс #33: Caterpillar — Pupa —

##### Imago

Этот босс имеет три формы. Сначала вам нужно будет убить гусеницу, затем кокон и напоследок взрослую бабочку. Гусеницу и кокон можно убить, не превращаясь в драгунов, а вот бабочку следует уничтожать магией Dart'a и Albert'a.

Бегите к луне.



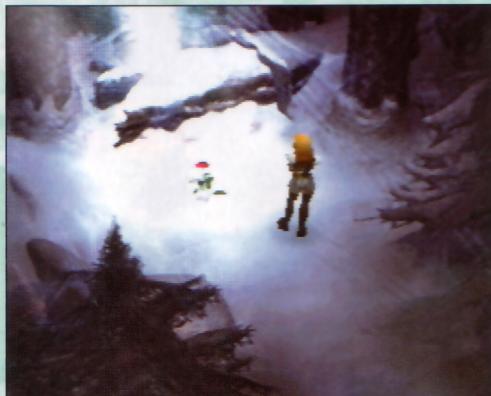
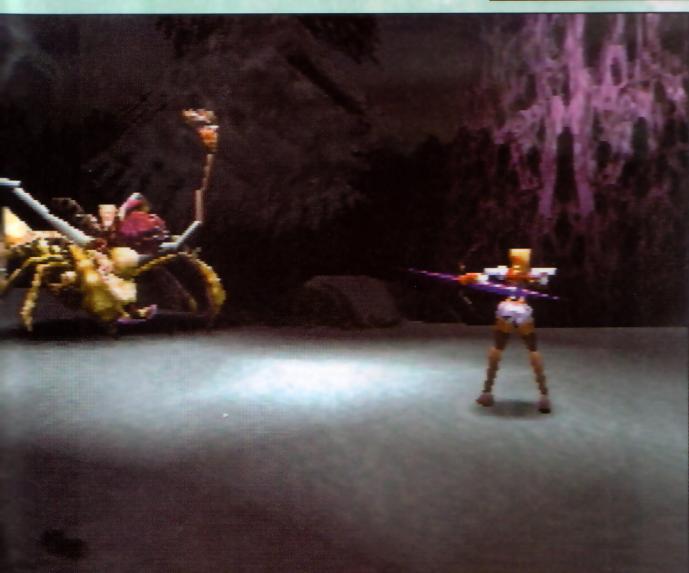
**Moon**

От входа идите направо. На следующем экране вы провалитесь под землю и окажетесь в лесу. Перейдите через небольшой мостик и возьмите *Frozen Jet*. Бегите вперед. Как только вы добежите до зимнего леса, *Miranda* на время покинет отряд.

**Босс #34: Death Rose**

В этом бою будет принимать участие только *Miranda*, причем она не сможет превратиться в дракуна. Наносите боссу обычные удары и вовремя лечитесь. Когда мать *Mirandы* попросит у нее прощение, ответьте: «*I'll forgive you*».

После боя *Miranda* вновь присоединится к команде. Продолжите свой путь. Пройдя пещеру, вы окажетесь в гостинице... Какая-то странная девочка прошла сквозь зеркало. Убедившись,



что это не иллюзия, сохранитесь и отдохните. Восполнив силы, купите полезные предметы и новое оружие (вы, наверное, очень рады такой возможности). Заходите в зеркало. Вы попадете в пещеру карликов. Зайдите в хижину и возьмите из сундука 200 монет. Выходите из поселения через южный выход и двигайтесь все время прямо. Вы снова увидите маленькую девочку. Она зайдет в черный портал, и *Hachel* направится вслед за ней.

**Босс #35: Claire**

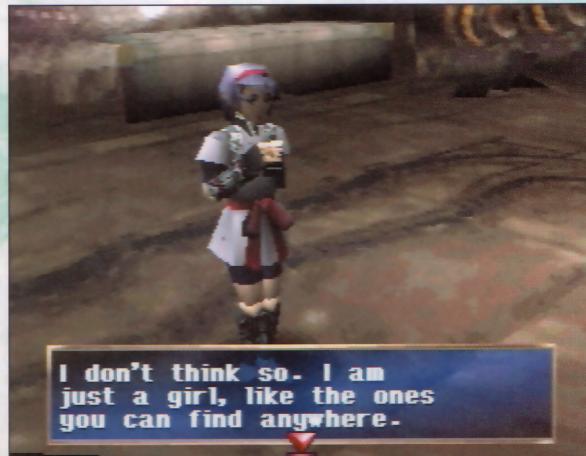
Как и в случае с предыдущим боссом, вы будете управлять всего лишь одним героем. Лупите *Claire* до посинения, пока не появится таблица, из которой вам нужно выбрать первую строчку.

Возвращайтесь в гостиницу. Охранник, который стоял у выхода, ушел, и теперь вы сможете вый-

ти на улицу. Подойдите к стражникам у замка. Они скажут вам, что император *Doyle* ушел в *Home of Gigantos*. Спускайтесь вниз по лестнице и заходите в портал. Пройдите пещеру. Выйдя на поверхность, бегите налево. Отряд разделится на две группы. Поднимайтесь наверх по лестнице. *Kongol* покинет отряд.

**Босс #36: Indora**

На этот раз драться один на один будет *Kongol*. *Indora* такой же гигант, как и наш друг, поэтому у него нет магических атак. Используйте грубую силу, и заклятый враг *Kongol*'а будет убит.





мите из сундука Detonate Arrow. Продолжайте свой путь. Вы встретите отца Dart'a. Он заберет у сына Dragon Crystal

### Босс #41: Zieg Feld

В этом бою вы не сможете превратить Dart'a в дракона, поэтому придется обходиться без него. Большинство атак Zieg'a будут направлены на сына, так что не забудьте перед боем одеть на Dart'a Red Eye Dragon Armor. Используйте все доступные средства, и вы победите!

После боя выяснится, что телом отца Dart'a управляет Melbu. А я с самого на-

чала знал, что отец Dart'a не может быть таким гадом. После долгого разговора появится Lloyd и нападет на Melbu. Схватка окажется неравной, и новоявленный бог разрушения смертельно ранит Lloyd'a... Перед смертью бывший враг передаст Dart'y Divine Dragoon Spirit, и он станет божественным драконом. Кроме того, вы получите Dragon Buster, самое мощное оружие для Rose. Вернитесь на предыдущий экран и сохранитесь. Бегите сражаться с финальным боссом.

### Финальный Босс: Melbu Frahma

Последний босс предстанет перед вами в нескользких формах. Первая форма имеет четыре щупальца, которые вам следует уничтожить первым делом. Для этого не обязательно превращаться в драконов, можно обойтись обычными ударами. Обрубив чудовищу щупальца, сконцентрируйте все свои атаки на теле босса. Через некоторое время Melbu поменяет форму и начнет применять против ваших героев новое оружие: лазер-



Возвращайтесь на то место, где вы были в первый раз атакованы драконом Rose (там отряд разделился на две группы) и бегите вперед. У Crystal Palace Meru на время покинет отряд.

### Босс #39: Archangel

Как и в предыдущих боях один на один, в этом довольно легко выиграть.

Перемещайтесь наверх. Пробегите несколько комнат, которые уставлены телевизорами (!!!). Сохранитесь и двигайтесь дальше.



ный меч и некое подобие пылесоса. Техника борьбы следующая: наносите серию ударов; понеся повреждения, полученные от босса, лечитесь. Повторяйте эту комбинацию до тех пор, пока монстр не будет повержен ;).

HAPPY END!!!

### Босс #40: Super Virage

Несмотря на приставку Super, Virage остался таким же, каким и был. Сначала отрываем руку, а затем сосредотачиваемся на голове.

Бегите на следующий экран. Сохранитесь и возв-

PlayStation



# ВНИМАНИЕ В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ

2000



ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС

КАЗАКИ –  
революция в жанре  
стратегии в реальном времени

ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
и путеводитель по "КАЗАКАМ"

СУДЬБА ЕВРОПЫ  
В ТВОИХ РУКАХ!

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»





# ACE COMBAT® 3

## electrosphere

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

Наш адрес: 101000, Москва,  
Главпочтамт, а/я 652,  
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»  
Наш E-mail: opm@gameland.ru



**Всем привет и приятного чтения! Как я уже, помнится, когда-то говорил, у меня хронически возникают некоторые трудности с написанием никому не нужных вступлений к рубрике «Письма». Выход из этой ситуации я, правда, нахожу очень просто — достаточно поговорить ни о чем (обычно этому, кстати, вступления-то в самых различных изданиях и посвящаются), и вот уже красиво выделенное введение к архиважной читательской рубрике и готово. Нет, конечно, можно поговорить о наступлении сентября и всех гадостях, связанных с этим, но это, извините, несколько избито и на редкость скучно. Гораздо интереснее, например... вообще ничего не делать, а сходить в магазин и купить пожрать чего-нибудь. Хотя вот еще есть одна любопытная тема, поднятая одной «корпорацией» (см. ниже), которая навела нас на мысль о том, каким образом мы имеем возможность сделать ОРМ более привлекательным для широких слоев населения (см. еще раз ниже). Так шта хочу вам торжественно сообщить, что Тесто рулит, а обложек с Крэшем и постеров с Кадзуей можете больше не ждать.**

Александр Щербаков

## ФЛИБУСТЬЕРЫ-РУСИФИКАТОРЫ

Полундра, или русский язык в играх — хорошо или плохо?

Возможно, кому-то покажется смешным, но в результате «исследования» Ростовского радиорынка я сумел найти только 3 (три) игры на «языке геймеров», сиречь на английском (если кому интересно, то это были *Wild Arms 2*, *Breath of Fire 3* и *Legend of Mana*).

Я, конечно, не противник нашей родной кириллицы, но качество, с которым флибустьеры отечественного рынка «локализуют» игры, заставляет ужаснуться...

Говоря прямо, пираты просто портят и уродуют игры. Хотите пример? Пожалуйста! Недавно я «удостоился чести» поиграть в «русскую версию» всеми любимого *Tekken 3*. Кошмар! Помимо надписи на обложке «Переведено и озвучено профессионалами», в самой игре *Йосимицу* обозвали *Скайуокер* (!!!). Пол Феникс мутировал в Ивана (!!!), а Гон вырос в Т-Рекса (!!!). Это просто кощунство по отношению к любой игре миллионов. Про орфографические ошибки в таких «переводах» я вообще молчу, иначе любой русскоговорящий человек меня неправильно поймет... Таких примеров можно привести сколько угодно. И, наверное, уже ни для кого не секрет, что пиратство в области видеоигр просто не преследуется, так что изменений в лучшую сторону не предвидится. Разве что в худшую, хотя хуже вроде некуда...

Когда грязные руки пиратов переводят текст, это еще можно пережить (и то не всегда...), но когда дело доходит до озвучки — это грустно... Великолепная озвучка *Grandia*, *Syphon Filter*, *Medievil* и многих других сменилась на хрюпые и безразличные голоса «неизвестных авторов». Что, привести пример? Запросто! Открытие 1999 года *Syphon Filter*. Ужас! На скучный визг Гейба: «Меня убивают!» (?), Лиан, видимо спросонья, отвечает: «Гейб, не надо!» NO COMMENTS...

Еще случай, недавно взял у друга третий *Резидент*. Не считите это за антисемитское высказывание, но герои там разговаривают явно с еврейским акцентом... Эх... Такими темпами мы скоро доживем до нецензурной браны в играх.

Хотя, может быть, я несколько утрирую. У этой медали есть и обратная сторона. Например, все же есть люди, которые по-английски знают два слова (и то матерых...), и для них эти переводы как глоток воды в пустыне... Согласитесь, играя в *RPG*, куда приятнее неторопливо вчитываться в буковки нашего алфавита, чем каждые три минуты искать непонятное слово в словаре. А как противно его не находить... Возможно, кто-то возмутился, мол, перевод всегда хуже оригинала! Пожалуйста, возмущайтесь дальше, а людям, которые в оригинале двух слов связать не могут, перевод покажется не хуже...

Но это касательно *RPG*, в которых (в большинстве своем) озвучка отсутствует. «А что же делать, когда герои обильно разговаривают; не переведешь, потребитель обидится!» — спросит пират. Вообще, на обиженных воду возят, но

есть простой вариант: в моей библиотеке игр есть «русский» *Metal Gear Solid*. Там-то герои «чешут языками» как старые бабки... И «переводчики» очень просто и, на мой взгляд, правильно решили эту проблему, они просто-напросто ввели субтитры. И великолепную озвучку не испортили, и ощущение вмешательства в игру минимальное. Это, по-моему, самый компромиссный вариант!

Что же, подведем итог: русский язык в играх, за и против. Хотя у этого явления и присутствуют положительные стороны, но все же качество оставляет желать лучшего! И меня удивляет, почему ни в одном журнале не поднимают этот вопрос? Надеюсь, вы будете первыми. Я уверен, читатели поддержат эту тему, уж больно она злободневная...

Вадим Шунихин, г.Зерноград, Ростовская обл.

P.S. Знаете, что я увидел на обложке *FF VIII*? «Текет и звук на русском языке». Вот гады!..

Да, ничего не скажешь, в условиях окружающей граждан бывшего союза действительности проблема, затронутая Вадимом, является по-настоящему актуальной. Особенно в последнее время практически постоянно приходится слышать от игроков, вынужденных покупать пиратскую продукцию, жалобы на тех самых «локализаторов», взявших за моду массовую порчу (а по-другому в большинстве случаев это дело не назовешь) штампруемых ими дисков с игровой продукцией. Как и автор письма, надеемся получить реакцию наших читателей на вышесказанное и выслушать их по зицию по данному вопросу.

## ДЕВУШЕК НА ОБЛОЖКУ!

Здравствуйте, уважаемая редакция «Official PlayStation»!

Это вас беспокоит мелкая корпорация под названием «Atlantic».

Мы, знаете чего, мы по поводу журнала, вот. Круто! Все круто! лично нам очень нравится. Особенно фотографии симпатичных японочек в бюстгальтерах. Класс! Так держать, ребята.

Хочется попросить рубрику «Письма» добавить секретов, картинную галерею и еще что-нибудь. А то, как бы так, «тихо» получается. Вы только в одном проигрываете — фотографий мало. Ну да ладно, это не главное, главное — что вы есть и будете жить и процветать, я надеюсь. Конечно, одно из конкурирующих с вами изданий лучше с точки зрения толщины, но там все уже давно зазнались, и это уже никому не интересно. Там все «дети», а вы — вы всегда готовы проявить смекалку, юмор, инициативу и вообще рассуждать более логично и, главное, «откровенно», чего очень недостает другим журналам. Поверьте, это очень даже заметно.

Что еще сказать? Опубликуйте, please, все адреса геймеров, кто хочет вести переписку (на самом деле, это достаточно сложно, хотя может быть когда-нибудь... — прим. ред.). И потом, придумайте что-нибудь такое новенькое, чего бы

не было в других журналах (эротический постер, например). Подумайте над этим предложением! (да уж, подумаем... — прим. ред.) Не забывайте выносить на первый план различных симпатичных девушек (мы не какие-нибудь фанаты-психи, просто геймеров-то больше юношей, девушек же мало). Вот, к примеру, ваш журнал №6 (27) июнь. Обложка. Мы все киоски перекупили и весь рынок, потому что такой девочки-бабочки нигде не съешься. Вот чем она привлекает, эта девушка из *Dead or Alive 2?* Чем? Симпатичной мордашкой, грудями, эротичной позой, трусиками, в конце концов, и, напоследок — аппетитной попкой. Ваш план удался: мы купили почти все ваши журналы за июнь. Я лично купил потому, что мне очень нравится эта «бабочка» на обложке (это я вам так, ну чтобы знали).

И еще, попробуйте посетить этот сайт (если он вообще работает): <http://www.dirtydicks.com> (hentai) или <http://www.hotsexnow.com> (erotic image).

Вот, пора заканчивать, пора идти играть в *Resident Evil 2*. Надо хорошего, но понемножку. Правильно я говорю, т.е. пишу? Поправьте меня, если что-то у меня не так, ну а если все не так, как надо, то вообще сожгите письмо. Вот и все на сегодня, до встречи!

С уважением к вам,  
Atlantic Corporation

=) Эээ... Ммм... Гхм... Мда... Без комментариев, короче. Хотя редактору, похоже, надо сообщить, что универсальный способ поднятия тиража найден — на каждую обложку по девушке из *Dead or Alive* (ну это как минимум), и все будет в порядке. Благо у Тесто артов достаточно много. Ну а если что, то мы и другие ресурсы найдем.

## БИТВА-ТУРНИР

Здравствуй, уважаемый журнал OPM!

Лиши вас не в первый раз и на этот раз вот по какому поводу: наш хит-парад. Все это, конечно, интересно, познавательно, но... Не очень-то охота каждый раз писать: «Моя игра номер один такая-то». Я в том смысле, что игра самая-самая-то одна, и отношение к ней довольно долгое время не изменится. Уверен, многие со мной не согласятся. Хит-парад нужен. И я этого не отрицаю. Наш х-п нужен, японский (в общих познавательных целях) тоже. Но английский и американский! Зачем они? Лично мне не интересно, какие там у англоязычных самые покупаемые игры. Абсолютное безразличие. И я не стану сразу же покупать, допустим, *Jedi Power Battles* потому, что японки ее расхватали. Не судите строго, а просто попытайтесь понять мнение рядового геймера. К тому же у меня есть довольно интересное, на мой взгляд, предложение. Давайте внесем в наш хит-парад игровой момент. С начала этого года и до момента написания этого письма читательский х-п посетило 18 игр. Это лидеры, по мнению читателей, того или иного жанра. А ведь можно из всего этого увлекательным способом выявить лучшую игру. Каким образом? Устроить битву-турнир.

Расположить игры, к примеру, можно так:

*Metal Gear Solid* vs *Syphon Filter 2*  
*Resident Evil 2* vs *Resident Evil 3 Nemesis*  
*Final Fantasy VII* vs *Final Fantasy VIII*  
*Quake 2* vs *Medal of Honor*  
*Driver* vs *NFS: Road Challenge*  
*Gran Turismo* vs *Gran Turismo 2*  
*Dino Crisis* vs *Silent Hill*  
*Ace Combat 3* vs *Worms 3*  
*This is Football* vs *Tekken 3*

От нас, читателей, требуется указать, какая игра, по их мнению, сильнее. В любой области, будь то легкая симпатия или фанатизм. Может я этой игры в глаза не видел, а только слышал о ней, а соперница ее мне абсолютно не интересна. Пишу отклик за (к примеру) *Final Fantasy VII* против *Final Fantasy VIII*. Мой удар прошел! Другой читатель и еще, и еще поддержали восьмую часть. Бах, бац, на, получи!! *Final Fantasy VII* сметается и готова пасть на ринге. Интересно, спортивно, азартно! Если подключить воображение. В следующем номере журнала видим следующие результаты (к примеру):

*Final Fantasy VII* (116 голосов) vs *Final Fantasy VIII* (210 голосов)

*Resident Evil 2* (105 голосов) vs *Resident Evil 3 Nemesis* (98 голосов) и так далее.

Побежденные выбывают из турнира. Победители продолжают борьбу между собой, смешивая в драке разные жанры. А читательский хит-парад продолжает жить не связанный с боем жизнью.

Не исключено, что к поединку в процессе присоединятся и новинки. Но количество претендентов не должно превышать определенного числа. Ведь, допустим, если в 10 номере журнала полуфинал, остаются лишь 4 претендента. В 11 но-

мере — финал и, наконец, долгожданный №12 журнала. Самая сильная, по мнению читателей, игра года! Посвященная ей статья, пусть очень маленькая, даже не статья, а общее мнение редакции и читателей, почему и за что. А самая главная награда: постер в середине номера: «Чемпион турнира 2000 года!», наша игра-победитель, цветы, рукоплескания и даже чья-то жгучая ненависть. Рассмотрите, пожалуйста, мое предложение. Привожу все плюсы этого новшества: элементы игры в хит-параде+увеличение активности читателей+познавательно для новичков игрового мира+азарт болельщиков (круто, если твоя любимая игра побеждает в битве за битвой)+еще большее увеличение интереса от чтения журнала+более справедливое выявление самой лучшей игры.

Если редакция уважаемого журнала не уверена в целесообразности данного предложения, спросите у читателей. Рассчитываю, что многие меня поддержат. Думаю, внести изменения до конца года 3 х-п еще не поздно.

Есть у меня и другие мысли по поводу многого, многого, но об этом в следующем письме.

С уважением,  
Русс Алексей, г. Красноярск

Как уже, наверное, заметили все, в настоящее время в журнале происходит некоторая переделка раздела хит-парадов. К имеющимся четырем добавились еще два, составляемых по результатам анкетирования среди наших читателей. И, надо сказать, мы совсем не считаем, что это как-то может повредить журналу, а только, наоборот, может сделать его более интересным.

Начнем с того, что Алексей достаточно правильно подметил, что «самая-самая» игра у многих читателей может не меняться достаточно долго. Но этого, по большому счету, и не требуется, так как данный хит-парад призван отражать то, во что людям нравится играть в данный момент, а играть, на самом деле, можно не только в новинки, но и в достаточно старые продукты, не потерявшие при этом своей интересности. С другой стороны, многие проявляют интерес к тому, какие игры покупают геймеры в нашей стране, какие новинки любопытны нашему народу. Для отражения этой картины, как вы догадались, будет служить отдельный хит-парад. Также нельзя не сказать и о списке самых ожидаемых игр по версии читателей OPM, что интересно будет как для них самих, так и для нас, тем более, что таким образом мы еще и получим сведения о каких продуктах вы хотели бы получить больше свежей информации.

Чем не угодили некоторым нашим читателям (меньшинству, правда) рейтинги продаж некоторых стран, я прямо и не знаю. Да, может кому-то на это наплевать, но, тем не менее, мы считаем, что «самые продающиеся» являются неотъемлемой частью рубрики новостей, дающей картину о состоянии игровой индустрии по всему миру. Конечно же, это совсем не значит, что, увидев на первой строчке *Jedi Power Battles*, вы должны, сломя голову, бежать за игрой, хотя бы потому, что это отнюдь не рекомендации, а просто картина того, на какие игровые продукты тратят деньги за рубежом. А тратить их могут так же, как и в нашей стране, на всякое барахло, вроде тех же «пауэр бэйтлс».

Если же говорить насчет «битв» различных игрушек, то нам действительно не кажется, что они должны быть дополнением хит-парада. Идея, в общем, достаточно интересна, можно, конечно, иногда даже проводить отдельные «схватки» между прямыми конкурентами, но никак не постоянно. А если же придется выбирать лучшую игру года по версии читателей, то, пожалуй, более рационально провести обычный опрос где-нибудь под Новый год (в Рождество ведь появляется всегда достаточно много хитовых продуктов, их нельзя игнорировать), опубликовав результаты, когда они придут, то есть где-то к февралю. Так получится однозначно более объективно, не так ли?

## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

Ваш возраст?

Ваш пол?

Младше 15

Мужской

15-21

Женский

старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

# СУПЕРВИКТОРИНА

Журнал "Official PlayStation Россия" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!

Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.

Наш второй раунд будет посвящен суперхиту Tomb Raider, пятой части которого мы посвятили в этом номере целую рубрику

Вопрос викторины звучит так:

В каком году, по мнению разработчиков, родилась знаменитая Лара Крофт:

1. 1768
2. 1988
3. 1968
4. 1948
5. 1998
6. 1868
7. 1918
8. 1928
9. 1938

Звоните прямо сейчас по телефону:  
**8-809-5858001**

и выбирайте один из девяти вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны ценные призы, а победитель получит главный приз: товары из e@shop на сумму \$100 на выбор!

**Викторина только для совершеннолетних.**  
Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы.



Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)

Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru

Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru

Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

## Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru

Михаил Разумкин (техн.редактор) razum@gameland.ru

Екатерина Васильева (корректор)

## Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru

Татьяна Антилова (дизайнер) osyako@gameland.ru

Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «Official PlayStation»

## Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opr@gameland.ru

## Рекламная служба:

Игорь Пискунов

Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694

e-mail: igor@gameland.ru

## Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,

Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,

Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

## Служба безопасности и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463

Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.б, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
Official PlayStation Magazine, Russia

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Следующий номер нашего журнала будет особенным. Именно в нем мы решили, наконец-то, рассказать вам о тех людях, которые своей талантливой работой помогают нам коротать долгие осенние вечера перед экранами телевизоров за великолепными играми. Естественно, все они в наш журнал попасть не смогут, и нам придется сконцентрировать свое внимание только на самых ярких их представителях. Но зато каждого из них можно будет смело назвать громким словом «гений».

Поступит же этот номер в продажу в начале октября. Так что не пропустите!

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ  
По итогом ушедшего года борьба с пиратством  
приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)



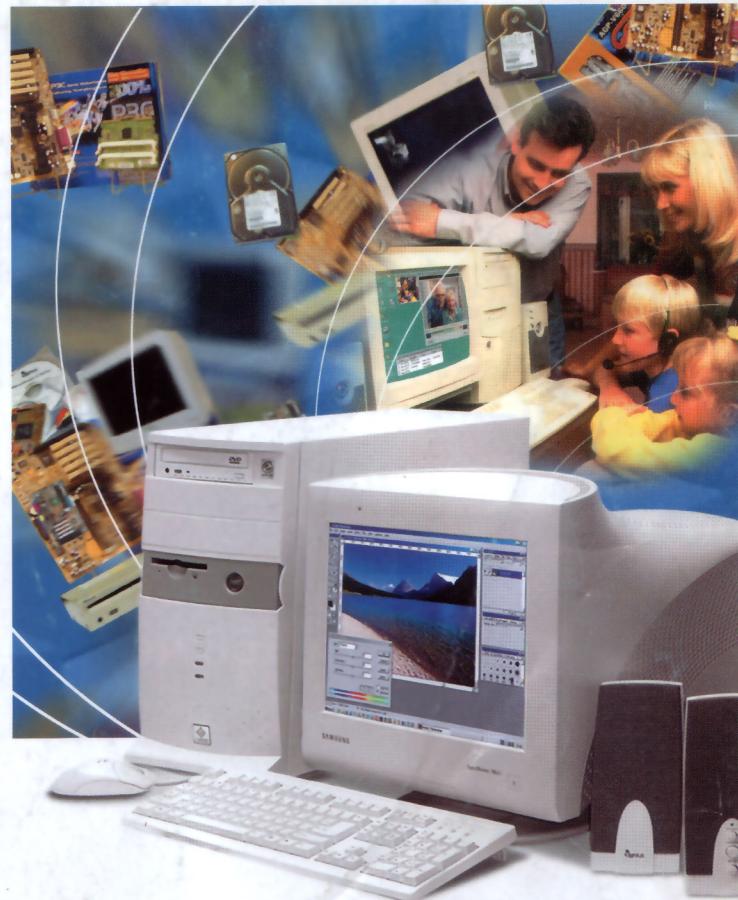
**ТЕХМАРКЕТ**  
ДИДЖИТАЛ

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ**  
**TCM** на базе оригинального процессора  
Intel ® Pentium ® III в штучной упаковке.

Компьютер TCM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

**Бесплатная**      **гарантия 2 года**  
доставка по Москве  
техническая поддержка

С 30/08 по 09/09 в магазинах  
"Техмаркет Компьютерс"  
пройдет неделя компании Intel



pentium® III

## TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel ® Pentium ® III  
с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

### Путь к новым возможностям Internet

#### Компьютерные магазины:

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д. 10 (095) 723-81-30  
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33  
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00  
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10  
ст. м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85  
ст. м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940 23 22  
ст. м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162 e-mail:service@techmarket.ru

WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Посетите наш Internet магазин.

Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам доставят в офис  
или домой.

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

#### ФИЛИАЛ:

**Великий Новгород "Техмаркет Новгород"** ул. Новолучанская,  
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

#### НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а  
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56  
Ижутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310  
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35  
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34  
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424  
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 85  
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85  
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18  
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56  
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1  
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а  
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732  
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск, Проспект Мира, 36,оф.510  
Барнаул "Мэйп" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул. молодежная 3,оф.9  
Ростов-на-Дону НПП "Геро" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107  
Екатеринбург Компания АСТ (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36  
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation